

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL
VIDEOSCRIBE MATA KULIAH KOMPUTER PEMBELAJARAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

***THE DEVELOPMENT OF SPARKOL VIDEOSCRIBE BASED LEARNING
MEDIA ON COMPUTER LEARNING COURSE
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
MUHAMMADIYAH MAKASSAR UNIVERSITY***

RUSMAWATI



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE MATA KULIAH KOMPUTER PEMBELAJARAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNISMUH MAKASSAR**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Derajat

Magister

Program Studi

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Kekhususan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun dan Diajukan Oleh

RUSMAWATI

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

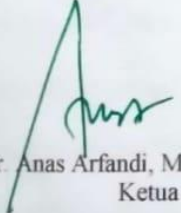
TESIS

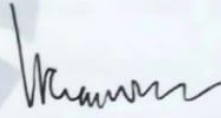
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE MATA KULIAH KOMPUTER PEMBELAJARAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Disusun dan Diajukan oleh
RUSMAWATI
Nomor Pokok: 161052003049

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada Tanggal 22 Januari 2019

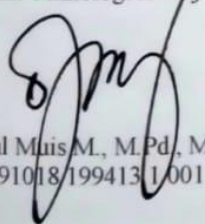
Menyetujui
Komisi Penasehat,


Dr. Anas Arfandi, M. Pd.
Ketua



Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T.
Anggota

Mengetahui:

Ketua
Program Studi
Pendidikan Teknologi & Kejuruan,


Dr. Abdul Muhsin M., M.Pd., M.T.
NIP. 196910181994131001

Direktur
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar


Prof. Dr. H. Hamsu Abdul Gani, M.Pd.
NIP. 196012311985031029

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat dan Karunia-Nya yang diberikan kepada penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Mata Kuliah Komputer Pembelajaran FKIP Unismuh Makassar”. Selanjutnya shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, dan orang-orang yang senantiasa istiqomah di jalan-Nya sampai hari akhir.

Dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini :

1. Ayahanda Almarhum Abd. Rajab dan Ibunda tercinta Jahriah yang telah membesarkan penulis dan atas doa tulus, kasih sayang, pengorbanan, pengertian dalam mendidik serta membesarkan penulis. Serta Kakak dan adik-adikku tercinta Nurhabiba, Ramli, Nirwati, Harniati.
2. Bapak Dr. Anas Arfandi, M.Pd. dan Ibu Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T. selaku pembimbing yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan serta arahan-arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Bapak Dr. Darlan Sidik, M. Pd., Bapak Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M. Pd., M.T. dan Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M. Pd selaku tim penguji yang banyak memberikan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan tesis ini.

4. Bapak Dr. Darlan Sidik, M. Pd., Bapak Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M. Pd., M.T. dan Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M. Pd selaku tim penguji yang banyak memberikan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan tesis ini.
5. Bapak Prof. Dr. Muh. Yahya, M. Kes., M. Eng dan Bapak Dr. Mustari Lamada, M.T sebagai validator instrumen dan media yang telah memberikan masukan dalam penyempurnaan penelitian ini.
6. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M. Pd dan Bapak Nasir, S. Pd., M.Pd Selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan beserta dosen dan staf Teknologi Pendidikan yang telah mengizinkan dan membantu proses penelitian penulis.
7. Rekan-rekan yang telah membantu dalam melakukan penelitian serta memberi dukungan moril khususnya teman-teman kelas 03 PTK 2016 yang selalu memberi dukungan dan saling menyemangati, serta seluruh teman-teman di Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan angkatan 2016 yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

Tiada gading yang tak retak, tidak ada manusia yang sempurna, karenanya segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan di masa depan. Semoga karya kecil ini dapat menjadi suatu kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dicatat Allah SWT sebagai salah satu amal ibadah di akhirat kelak. Amin

Makassar, Januari 2019

PERNYATAAN KEORISINALAN TESIS

Saya, Rusmawati, S.Pd.

Nomor Pokok: 161052003049

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Mata Kuliah Komputer Pembelajaran FKIP Unismuh Makassar” merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Negeri Makassar.

Tanda tangan:.....,

Tanggal, Januari 2019

ABSTRAK

Rusmawati, 2018 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran FKIP Unismuh Makassar.* (Dibimbing oleh: Anas Arfandi dan Iriana Tangking. Mangesa.)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pada mata kuliah komputer pembelajaran yang valid, praktis dan efektif digunakan di Universitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D. Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran FKIP Unismuh Makassar. Dilakukan beberapa tahapan: (1) analisis kebutuhan (2) Desain pembelajaran, (3) Produksi/pengembangan media, (4) Validasi ahli, (5) Revisi, dan (6) Uji coba produk.. Pengujian media dilakukan dengan uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Hasil pengujian oleh validasi ahli menunjukkan bahwa valid digunakan. Subjek penelitian pengujian kepraktisan adalah 30 responden. Hasil pengujian diperoleh beberapa tanggapan dengan kategori sangat praktis terhadap penggunaan media. Keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi valid, praktis dan efektif serta sangat layak untuk digunakan pada situasi dan kondisi pembelajaran mahasiswa FKIP Unismuh Makassar.

Kata Kunci : *sparkol videoscribe*, media pembelajaran, FKIP Unismuh Makassar.

ABSTRACT

RUSMAWATI. 2019. *Development of Sparkol Videoscribe Based Learning Media on Computer Course at FKIP Unismuh Makassar* (supervised by Anas Arfandi and Riana Tangking Mangesa)

The study aims at developing media of Computer Course which is valid, practical, and effective to be applied in the university. The method used in this study was Research and Development (R&D). The development stages of the learning media consisted of (1) need analysis, (2) learning design, (3) product or media development, (4) expert validation, (5) revision, and (6) test of the product. The media test was examined by the experts through validity test, practicality test, and effectiveness test. The results of the test indicate that the media is valid to be applied. The research subjects to test the practicality were 30 students. The test result obtained several responses with very practical category on the media used. The overall test result reveals that the application is valid, practical, and effective as well as very feasible to be applied in actual situation and condition of the students at FKIP Unismuh Makassar

Keywords: *sparkol videoscribe, learning media, FKIP Unismuh Makassar*

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMANAN PENGAJUAN TESIS | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PRAKATA | iv |
| PERNYATAAN KEORISINALAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |

| | |
|---|-----------|
| E. Spesifikasi Produk yang di Kembangkan | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 8 |
| A. Kajian Teori | 8 |
| B. Profil Mata Kuliah Komputer Pembelajaran | 30 |
| C. Kajian Peneliatian Relevan | 37 |
| D. Kerangka Pikir | 40 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 44 |
| A. Jenis Penelitian | 44 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 44 |
| C. Subjek Penelitian | 45 |
| D. Produk Perancangan | 45 |
| E. Metode dan Alat Pengumpulan Data | 47 |
| F. Teknik Analisis Data | 48 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 52 |
| A. Jenis Penelitian | 52 |
| B. Pembahasan | 73 |

| | |
|----------------------------|----|
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 79 |
| A. Kesimpulan | 79 |
| B. Saran | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | 81 |
| LAMPIRAN | 85 |

DAFTAR TABEL

| Nomor | Halaman |
|--|---------|
| 2.1 Perolehan Pengalaman Melalui Indera | 12 |
| 2.2 Rencana Pembelajaran Semester | 32 |
| 3.1 Kisi-kisi Instrumen | 48 |
| 3.2 Kategori Validitas | 50 |
| 3.3 Kategori Praktis | 50 |
| 3.4 Kategori praktis | 51 |
| 4.1 Hasil Validitas ahli Media | 67 |
| 4.2 Hasil Analisis Uji Coba Lapangan | 69 |
| 4.3 Penilaian Pengguna pada Kategori Keefektifan | 72 |

DAFTAR GAMBAR

| Nomor | Halaman |
|--|---------|
| 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran | 10 |
| 2.2 Kerangka Pikir Penelitian | 43 |
| 3.1 Skema Prosedur Pengembangan | 46 |
| 4.1 <i>Flowchart</i> | 54 |
| 4.2 Tampilan Utama | 54 |
| 4.3 Tampilan Isi | 55 |
| 4.4 Tampilan Proses | 56 |
| 4.5 Tampilan Save | 56 |
| 4.6 Tampilan Aplikasi | 57 |
| 4.7 Tampilan Pembuka | 58 |
| 4.8 Pemilihan Jendela Baru | 58 |
| 4.9 <i>Open Scribe</i> | 58 |
| 4.10 Membuat Teks | 59 |
| 4.11 Memilih Colour | 59 |
| 4.12 Tampilan Warna | 60 |

| | |
|------------------------------------|----|
| 4.13 Tampilan Jenis Huruf | 60 |
| 4.14 Hasil Teks | 61 |
| 4.15 Pilihan Gambar | 61 |
| 4.16 Tampilan Pilihan Gambar | 62 |
| 4.17 Infort Gambar | 62 |
| 4.18 Convert Infort Gambar | 63 |
| 4.19 Pemilihan Sound | 63 |
| 4.20 Tampilan Sound | 64 |
| 4.21 Save Hasil <i>Videoscribe</i> | 64 |
| 4.22 Publish Video | 65 |
| 4.23 Nama Video | 65 |
| 4.24 Proses Penyimpanan | 66 |
| 4.25 Hasil | 66 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana berupa proses pembelajaran yang diadakan oleh lembaga formal mulai tingkat sekolah sampai perguruan tinggi. Aspek yang paling menunjang dalam penyampaian pembelajaran ialah aspek metode pembelajaran dan alat bantu pembelajaran. Pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas hasil pendidikan, untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sesuai dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003.

Cara meningkatkan proses pembelajaran, maka tenaga pendidik dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong mahasiswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Pendidik dapat memanfaatkan Sesuai dengan standar nasional perguruan tinggi pasal 1: pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya komputer dan internet dalam membantu meningkatkan daya tarik dalam

kegiatan belajar mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar, Komputer Pembelajaran membutuhkan bahan ajar yang mudah di pahami oleh mahasiswa. Pemahaman materi pembelajaran tersebut dapat di tunjang melalui tampilan gambar tiga dimensi yang dapat memperjelas materi. Dimana media tersebut dapat berupa video.

Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (5) evaluasi (Ali,1992:30), karena pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran.

Media pembelajaran konvensional yang diterapkan dosen dalam proses belajar mengajar kurang menarik perhatian mahasiswa, dengan metode ini dosen cenderung tidak melibatkan mahasiswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan dosen selama pembelajaran hanya terbatas pada modul dan power point dan kurang mampu menarik perhatian mahasiswa. Pembelajaran produktif sendiri media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses mengajar dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya motivasi dan perhatian mahasiswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang

menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh mahasiswa. Proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter mahasiswa, mata kuliah yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun mahasiswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari dosen kepada mahasiswa. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata kuliah komputer pembelajaran merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk materi pembelajaran secara detail dan terperinci.

Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai *Sparkol Videoscribe* dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian pendahulu pada saat observasi di Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar dalam proses pembelajaran Komputer Pembelajaran di kelas kurang kondusif.

Didukung hasil observasi melalui wawancara dengan salah satu dosen yang mengajar di Jurusan Teknologi Pendidikan khususnya pada mata kuliah (Komputer

Pembelajaran), mengatakan bahwa proses belajar-mengajar di jurusan tersebut belum sepenuhnya terlaksana, khususnya dalam mata kuliah yang diajarkan. Selama ini hanya mengajar dengan menggunakan media yang sederhana berbasis power point.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan mahasiswa yang mengatakan bahwa mata kuliah komputer merupakan mata kuliah yang menarik untuk dipelajari, karena berisikan antara lain tentang ilmu-ilmu multimedia pembelajaran, *Camtasia studio*, *Movie maker*, *Corel video studio*, *Photoshop*, *Coreldraw*, *Adobe Premiere pro cc*.

Melihat mata kuliah komputer pembelajaran menarik untuk dipelajari karena berisikan tentang ilmu-ilmu multimedia. Namun yang menjadi permasalahan utama juga dalam pelaksanaan mata kuliah tersebut karena terbatasnya waktu yang disediakan untuk belajar belum lagi ketika materi tersebut harus dipraktekkan sangat kurang efektif dan efisien karena waktu yang terbatas. Misalnya materi dalam menggunakan power point dan prezi hanya tersedia waktu 2 sampai 3 jam untuk belajar sehingga mahasiswa belum tentu mengerti dengan waktu sangat terbatas tersebut. Sehingga dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah dengan menyajikan materi pembelajaran menggunakan salah satu media yaitu *Sparkol Videoscribe* ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, animasi serta materi tersebut dapat diputar berkali-kali di luar dari proses pembelajaran ketika mahasiswa tersebut belum mengerti karena waktu yang terbatas. Kelebihan *Videoscribe* dilihat dari karakteristiknya sebagai media

pembelajaran berbasis audio visual sekaligus sebagai mesin pembelajaran adalah mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online, mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa, mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Komputer Pembelajaran.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan media *Sparkol Videoscribe* pada mata kuliah di Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang dirumuskan dalam bentuk penulisan Tesis dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* mata kuliah Komputer Pembelajaran di Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar ?
2. Apakah Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* layak digunakan di Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar valid, praktis, efektif ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk mata kuliah komputer pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe*.
2. Mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran untuk mata kuliah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ditinjau secara teoritis dan secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan mempermudah mahasiswa dalam menyerap pelajaran khususnya mata kuliah Komputer Pembelajaran diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

2. Secara Praktis

a. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran mata kuliah Komputer Pembelajaran pada khususnya sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan.

b. Bagi Mahasiswa

Meningkatkan motivasi mahasiswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari mata kuliah Komputer Pembelajaran di Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh.

c. Bagi Dosen

Sebagai alat bantu mengajar mata kuliah Komputer Pembelajaran di Jurusan Teknologi Pendidikan, serta dapat merangsang kreativitas dosen dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

d. Bagi peneliti Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran mata kuliah Komputer Pembelajaran, serta dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada mata kuliah Komputer Pembelajaran di Jurusan Teknologi Pendidikan. Media pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk kepingan DVD dengan format mpeg.
2. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata kuliah komputer pembelajaran ini berisikan materi-materi yang diajarkan pada mata kuliah komputer pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Azhar Arsyad (2017: 3). Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Nana Syaodih (1996), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2010: 1), media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru.

Husniatus Salamah Zainiyati (2017: 62) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan seorang siswa.

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Agar seorang dosen dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap dosen harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup

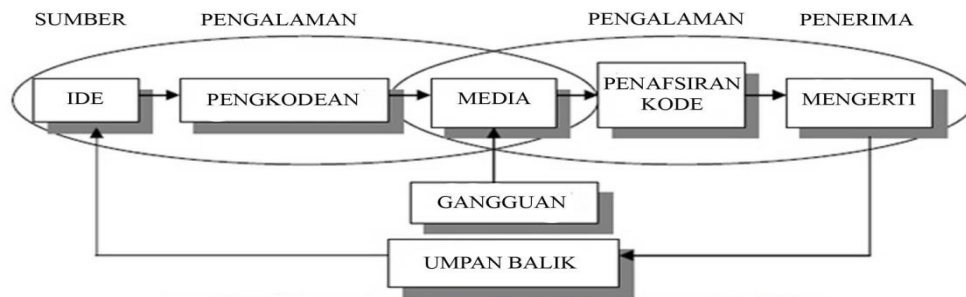
tentang media pendidikan atau pengajaran. Dosen dituntut untuk harus selalu kreatif dan memahami kebutuhan mengajar seiring dengan majunya teknologi. Berikut ini akan disajikan mengenai pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2004: 2) pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Media pembelajaran memiliki posisi tersendiri dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2010: 7) posisi media dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Menurut Neozo nk (2007: 11) mengungkapkan : *“media at the carriers on messages, from some transmitting sorce which may be a human being or inanimate object, to the receiver of the message (which in our case is the learner)”*. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Menurut Sadiman (2006 ; 2) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a. Suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).
- b. Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan symbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c. Gerak. Menurut Gerlach dan El yang dikutip oleh Arsyad (2004: 12). Ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
2. Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
3. Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu. Arsyad, (2011: 61).
 Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan pembelajaran (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*), sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Sumber pesan disebut komunikator yaitu pengajar, sedangkan penerima pesan disebut komunikan yaitu peserta didik. Sehingga media pembelajaran meliputi sebagai sesuatu yang dapat membantu guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran atau mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas (Munir, 2008: 138).

Menurut Arsyad, (2002: 12) “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan

segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran.

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sebab dengan adanya media mahasiswa dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film.

Media sebagai penghantar pesan, mempunyai dampak menguntungkan di dalam proses belajar mengajar yang telah dikaji dari beberapa pendapat maupun hasil penelitian. Berikut hasil penelitian Augman Baugh, Edgar Dale dan Geofery Wilson pada tahun 1976 tentang memperoleh pengalaman melalui indera (Ahmad, 2007) :

Tabel 2.1 Perolehan Pengalaman Melalui Indera

| Indera | A. Baugh | E. Dale | G. Wilson |
|-------------|----------|---------|-----------|
| Penglihat | 90% | 75% | 82% |
| Pendengar | 5% | 13% | 12% |
| Indera Lain | 5% | 22% | 6% |

Dalam dunia pendidikan, media dapat diartikan sebagai sumber belajar, baik itu manusia, benda maupun peristiwa yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan media pembelajaran diartikan sebagai media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto, 2017). Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1 Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan mahasiswa untuk

belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio-visual (Mahadewi, 2006).

Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang -dengar. Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis: *pertama*, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni, dan *kedua*, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua (Munadi, 2008).

Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerana unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003: 65).

Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media

dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada *disk plastic* bukan pada *pita magnetic* (Arsyad 2004:36). Media video dalam tayangannya mampu memvisualisasikan gerakan motorik yang dinamis, ekspresi wajah dan nuansa lingkungan tertentu (Belawati, 2003).

b. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Tujuan Kognitif

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif. Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik

dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

- 2) Melalui video mahasiswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, mahasiswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar. Tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik dan peralatan. Dari usaha penantaan yang timbul yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan atau karakteristiknya.

Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp (1975) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media (Sadiman, 2006:28).

Karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana dosen tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2002) :

- a. Ciri Fiksatif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.
- c. Ciri Distributif yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu

disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Arsyad (2002) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut akan dibahas dalam penjelasan selanjutnya. Untuk tujuan-tujuan praktis, dibawah ini akan dibahas karakteristik.

beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media

a. Kelebihan dan Keterbatasan Media menurut Daryanto

Menurut Daryanto (2011: 79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media, antara lain :

- 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada mahasiswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kekurangannya, antara lain :

1) *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

2) Material pendukung

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

3) Budget

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

b. Kelebihan dan Kelemahan media menurut Anderson

Menurut Anderson (1987: 105) media video memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- 2) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- 3) Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tidak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- 4) Dengan video mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain :

- 1) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu

mengerjakannya.

- 2) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- 3) Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- 4) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, mahasiswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh dosen.

e. Prosedur Pengembangan media Pembelajaran

Prosedur pengembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut :

1. Kerangka (*out line*) media video
 - a) Pendahuluan
 - b) Tayangan pembuka
 - c) Pengantar
 - d) Isi video

e) Penutup

Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar materi itu penting, kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi mahasiswa untuk mempelajari materi lebih lanjut. Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Lamanya durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung pada kegiatan inti ini.

Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa.

2. Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Aproach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

a) Ahli Substansi (*subject matter expert*)

Ahli substansi yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.

b) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis)

Ahli media adalah orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi

media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.

c) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*)

Ahli metode adalah orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode sesuai materi pembelajaran yang dikembangkan.

d) Sutradara

Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.

e) Ahli Desain Grafis

Ahli editing video dan desain grafis adalah orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan, dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

f) *Sound Director*

Sound director adalah orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Video pembelajaran, sound amat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video. Riyana (2007: 17-20).

f. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran

Naskah merupakan rancangan cerita atau pedoman untuk menentukan urutan kejadian (materi) yang saling berhubungan antara satu kejadian dengan kejadian lainnya. Menurut Daryanto (2010:104-106) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran adalah:

a. Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

b. Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang di harapkan tadi. Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

c. Melakukan survei

Survei ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program yang akan dibuat.

d. Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survei tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan

tersebut dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

e. Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

f. Buat *treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca *treatment* kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

g. Buat *storyboard*

Menurut Vaughan (2011) *storyboard* merupakan gambaran arsitektual untuk *projek multimedia*. *Storyboard* mirip dengan rangkaian komik yang beruntun yang di baca sehari-hari. *Storyboard* membantu mengorganisir suatu proyek dan memfokuskan ruang lingkup proyek yang akan dipakai. Mendesain tampilan dan urutan navigasi membutuhkan perencanaan dan pemrograman yang sulit maka *storyboard* tidak hanya berisi gambar dari tiap layar tapi juga berisi elemen-elemen interaktif.

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana

perlembarnya berisi satu *scene* dan *setting*, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarnya bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Story board* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah terdapat dalam video.

h. Menulis naskah

Menurut Jaka Warsihna (2009), naskah tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah, yaitu :

- 1) Pergunakan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- 2) Kalimat harus jelas, singkat dan infomatif.
- 3) Pergunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

Langkah praktis menyusun naskah menurut Jaka Warsihna (2009:16-17) adalah:

- 1) Lihat indikator atau materi yang akan disajikan
- 2) Pilih format sajian sesuai karakteristik materi yang disajikan (misal: game, kuis, dan lain-lain)
- 3) *Bumper tune*, merupakan penanda singkat mengenai sebuah program acara. *Bumper* bisa menjadi penanda saat sebuah program akan dimulai. Dibuat tiga dimensi yang mewakili identitas program.
- 4) *Teaser* (pembuka) berupa adegan yang menggambarkan materi yang akan dibahas atau *montage shot* (cuplikan gambar) dan bisa juga dalam bentuk komedi

atau tragedi untuk menarik perhatian penonton.

- 5) Isi bagian visual dengan perintah deskripsi atau gunakan istilah teknis pertelevisian
- 6) Utamakan visual gerak, berwarna, kalau bisa tiga dimensi, dan detail
- 7) Sesuai narasi
- 8) Penulisan *caption* harus sesuai kaidah bahasa dan singkat, tidak lebih dari lima baris
- 9) Sajikan materi dengan menarik, jelas, dan mudah diingat oleh penonton
- 10) Repetisi atau pengulangan tidak sama persis dengan sajian materi
- 11) Latihan dibuat dalam bentuk soal tertutup (pilihan ganda), sebagai bentuk penguat sajian materi
- 12) Kolom audio diberi musik, *sound effect*, dialog, *presenter*, *direct sound*, *embience*, narator sesuai kebutuhan. Audio sebagai penguat atau penjelasan visual yang masih belum jelas.
- 13) Narasi sebaiknya tidak menggurui, dialog disesuaikan dengan situasi dan kondisi, kalau presenter sebaiknya komunikatif, singkat dan lain-lain.

2. Multimedia Pembelajaran

Menurut Vaughan (2011: 1) Multimedia adalah kombinasi dari teks, gambar, grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Rosch (Darmawan, 2011: 32) mengatakan bahwa multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, /gambar dan teks.

Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media dalam bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara.

Defnisi multimedia menurut pendapat Ariani & Haryanto (2010: 11), multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), animasi, *video*, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Menurut Rusman (2012:60), media dalam arti terbatas (mikro), yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/ pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran, memperjelas struktur pembelajaran. Menurut Handoyo (2003) "multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersama (*integrated*) sehingga menjadi efektif dan efisien".

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media presentasi yang menggunakan teks, gambar, *audio*, *video*, dan animasi dengan melibatkan pemanfaatan teknologi komputer yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi.

Pembelajaran berbasis multimedia memiliki karakteristik lebih sesuai dengan konteks materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang kontekstual dapat menstimulus otak anak untuk memahami materi pembelajaran (Johnson, 2002: 16). Konsep pembelajaran yang menggunakan *resources* atau media yang dekat dengan kehidupan anak didik (Shofan, 2007: 28).

Menurut Vaughan (1994), multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya”. Steinmetz (1995 : 2) : Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video.

3. *Sparkol Videoscribe*

Sparkol Videoscribe merupakan *Whiteboard Animation Video* atau sering disebut *sketch vidios doodle vidios, video scribing* atau *eksplainer vidios*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *Whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas atau kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai dari skrip dari awal hingga akhir.

Hasil dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai

dengan penyampaian materi. Penampilan *Whiteboard Animation* lebih tepat disebut dengan *Time-Lapse* atau *Stop Motion Videos* karena penggunaan animasi jarang digunakan.

Fungsi dari *Sparkol Videoscribe* tidak terbatas untuk sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Untuk menarik perhatian dari pengunjung Blog dan Website.
2. Untuk penawaran Afiliasi.
3. Untuk mempromosikan jasa online dan offline.
4. Untuk media pembelajaran.

Adapun cara pengoprasian *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:

- a. Download aplikasi *SparkolVideoscribe* dari internet.
- b. Lakukan instal *Sparkol Videoscribe* di laptop.
- c. Jika sudah terinstal , klik icon *Sparkol Videoscribe* maka akan ada
- d. Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
- e. Tambahkan gambar, tulisan, music, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
- f. Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- g. Lalu klik *save* untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri.
- h. Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.
- i. Lakukan share pada bagian kanan atas

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi.

B. Profil Mata Kuliah Komputer Pembelajaran

Pada mata kuliah komputer pembelajaran telah dibahas penggunaan media dan multimedia pembelajaran termasuk power point dan prezi namun dengan melihat Rencana Pelaksanaan Semester yang telah disusun belum bisa efektif karena keterbatasan waktu yang disediakan dalam belajar dengan menggunakan media tersebut.

Mata kuliah ini secara praktis melatih mahasiswa untuk terampil menggunakan aplikasi lunak yang berguna untuk mengolah rupa, baik audio, video, dan media presentasi. Lebih lanjut, mahasiswa juga diperkenalkan kompleksitas komputer sebagai medium di dalam konteks multimedia. Penelitian dilakukan pada mata kuliah Komputer Pembelajaran untuk melihat bagaimana penggunaan media berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber belajar dan media pembelajaran. Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya yaitu kemampuan komputer untuk berinteraksi secara individu dengan mahasiswa. Model pembelajaran yang diterapkan dalam

pembelajaran berbantuan komputer secara umum dapat diklasifikasikan menjadi empat model, yaitu : 1) tutorial, 2) drill and practice, 3) simulation, dan 4) problem-solving. Dalam model 1 dan 2, komputer berperan sebagai pengajar, sedangkan model 3 dan 4, untuk mengembangkan penggunaan kemampuan memecahkan masalah melalui pendekatan discovery atau exploratory. Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar, media pembelajaran yang efektif, tidak adanya batas ruang dan waktu belajar.

Keunggulan media *Sparkol Videoscribe* adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran pengguna diajak secara langsung mencoba dan menggunakan simulasi yang tersedia. Penggunaan media pembelajaran model *Sparkol Videoscribe* sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek.

1. *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi.
2. *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan untuk kegiatan bisnis online.
3. *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana pengantar pembelajaran bagi Guru, dosen, atau media pembelajaran lainnya.
4. *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan untuk presentasi segala keperluan, misalnya iklan

Tabel 2.2 Rencana Pembelajaran Semester

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATAKULIAH : KOMPUTER PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKBK 312321
BOBOT SKS : 3 SKS
SEMESTER : 2 (DUA)
PROGRAM STUDI : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JENJANG STUDI : S1
DOSEN : TIM

CAPAIAN PEMBELAJARAN :

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang teori PBK (Pembelajaran Berbasis Komputer) serta penggunaan dan pembuatan media pembelajaran interaktif.

| MINGGU KE | KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN | BAHAN KAJIAN (materi ajar) | BENTUK PEMBELAJARAN | KRITERIA PENILAIAN (indikator) | BOBOT NILAI |
|------------------|--|---|----------------------------------|---|--------------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | |
| Pertemuan 1 | Kontrak Perkuliahan | | Kesepakatan | | |
| Pertemuan 2,3 | Mahasiswa Mampu memahami proses PBK selama satu semester | 1. Sejarah komputer 2. Konsep belajar dan pembelajaran 3. Model –model pembelajaran komputer 4. Komponen pembelajaran komputer 5. Karakteristik pembelajaran komputer | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi. | Ketepatan dalam menjelaskan tentang pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk presentase. | 5 % |
| Pertemuan 4,5 | Mahasiswa Mampu memahami dan | 1. Pengertian media pembelajaran komputer | Ceramah, diskusi dan tanya jawab | Presentase media pembelajaran berbasis Software. | 5 % |

| | | | | | |
|----------------------|---|--|---|---|-------------|
| | menggunakan media PBK | 2. Ciri-ciri pembelajaran berbasis komputer 3. Prinsip pembelajaran berbasis komputer 4. Pemilihan dan pengembangan media PBK 5. Klasifikasi dan karakteristik media PBK | | | |
| Pertemuan 6,7 | Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi powerpoint interaktif untuk media presentasi | 1. Konsep aplikasi powerpoint interaktif 2. Jenis aplikasi powerpoint interaktif 3. Fungsi dan kegunaan aplikasi powerpoint interaktif 4. Fitur dan tools yang tersedia dalam powerpoint interaktif | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi powerpoint interaktif, dan pemberian tugas | Ketepatan dalam menggunakan media presentasi dan animasi berbasis powerpoint interaktif | 10 % |
| Pertemuan 8 | Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi prezi dekstop dalam media pembelajaran | 1. Konsep aplikasi prezi dekstop 2. Fungsi dan kegunaan aplikasi prezi dekstop | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi Prezi Dekstop dan pemberian tugas | Ketepatan dalam menggunakan media presentasi berbasis Prezi Dekstop | 10 % |
| Pertemuan 9 | MID/UTS | | | | 5% |
| Pertemuan 10 | Mahasiswa Mampu menggunakan Camtasia studio untuk pembuatan tutorial dalam media pembelajaran | 1. Konsep aplikasi camtasia studio 2. Fungsi dan kegunaan aplikasi camtasia studio | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi Camtasia Studio dan | Ketepatan dalam menggunakan media tutorial berbasis Prezi Dekstop | 10% |

| | | | | | |
|------------------------|---|---|--|---|------------|
| | | | pemberian tugas | | |
| Pertemuan 11,12 | Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw untuk mendesain media pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw 2. Fungsi dan kegunaan aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw dan pemberian tugas | Ketepatan dalam menggunakan media presentasi dan animasi berbasis Movie Maker dan Photoshop/coreldraw | 20% |
| Pertemuan 13 | Mahasiswa memahami tentang aplikasi Macromedia untuk pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep aplikasi macromedia flash dalam media pembelajaran 2. Jenis aplikasi macromedia untuk media pembelajaran | Ceramah, Tanya Jawab dan Diskusi | Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aplikasi Macromedia untuk pembelajaran | 5% |
| Pertemuan 14,15 | Mahasiswa menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Macromedia Flash dalam pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi dan kegunaan aplikasi macromedia flash 2. Fitur dan fungsi tools yang tersedia dalam aplikasi Macromedia | Ceramah, praktik dan presentasi dan pemberian tugas | Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran berbasis animasi dan presentasi pada aplikasi Macromedia Flash | 20% |
| Pertemuan Ke 16 | Final | | | | 10% |

RENCANA TUGAS

| | |
|-------------------------|--------------------------------|
| MATAKULIAH | : KOMPUTER PEMBELAJARAN |
| KODE MATA KULIAH | : MKBK 312321 |
| BOBOT SKS | : 3 SKS |
| SEMESTER | : 2 (DUA) |
| MINGGU KE | : 7, 8, 10, 12, 15 |
| TUGAS KE | : 1 sampai 5 |
| PROGRAM STUDI | : TEKNOLOGI PENDIDIKAN |
| JENJANG STUDI | : S1 |
| DOSEN | : TIM |

A. TUJUAN TUGAS

Bertujuan untuk mengukur pemahaman dan penggunaan tentang media PBK dan implementasinya yang dibahas tentang konsep, prinsip, komponen, dasar-dasar serta pengembangannya dalam media pembelajaran.

B. URAIAN TUGAS :**B.1. Obyek Garapan:**

Konsep, prinsip, komponen, landasan, dasar-dasar serta penggunaan dan pengembangan PBK.

B.2. Batasan Pekerjaan:

Media pembelajaran interaktif berbasis komputer

B.3. Metode/cara pengerjaan tugas:

Kerja individu dan kelompok

B.4. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan:

Hasil dari tugas-tugas Mahasiswa dalam bentuk media pembelajaran yang berbasis komputer disusun secara sistematis dan dapat menjadi bahan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

C. KRITERIA PENILAIAN:

1. Ketepatan Mahasiswa dalam menjawab soal
2. Kemampuan Mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer
3. Kesesuaian tugas dengan referensi/literatur/ indikator yang diharapkan.
4. Berusaha maksimal pada tepat waktu
5. Mengerjakan materi secara analitis dan tepat

| | |
|-------------------------|--------------------------------|
| MATAKULIAH | : KOMPUTER PEMBELAJARAN |
| KODE MATA KULIAH | : MKBK 312321 |
| BOBOT SKS | : 3 SKS |
| SEMESTER | : 2 (DUA) |
| PROGRAM STUDI | : TEKNOLOGI PENDIDIKAN |
| JENJANG STUDI | : S1 |
| DOSEN | : TIM |

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN:

Memberikan pengetahuan tentang teori PBK serta penggunaan aplikasi yang berbasis media pembelajaran.

| JENJANG (GRADE) | ANGKA (SKOR) | DESKRIPSI PERILAKU |
|----------------------------|-------------------------|--|
| Sangat Baik | A > 80% - 100% | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 80 % - 100% |
| Baik | B > 60% - 80% | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 60 % - 80% |
| Cukup Baik | C > 40% - 60% | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 40 % - 60 % |
| Kurang | D > 20% - 40% | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 20 % - 40% |
| Sangat Kurang | E ≤ 20% | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan kurang dari 20 % |

C. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian Ahmad Wisnu Mulyadi (2012), tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Asisted Instructional* (CAI) model *Instructional Games* untuk meningkatkan motivasi siswa, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran *Instructional games*, siswa memberikan penilaian sangat baik terhadap multimedia pembelajaran *Instructional games* dengan persentase penilaian sebesar 85.156 % dan terdapat peningkatan sebesar 60,16% dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *instructional games*.
2. Penelitian Wahida Idris (2013), tentang pengembangan multimedia pembelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik elektronika untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik elektronika yang efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika (MDDE). Hasil penelitian ini adalah sebuah *prototipe* multimedia pembelajaran bernama MP DKK-MDDE yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Menunjukkan respon positif siswa dan guru serta pengelolaan pembelajaran dalam kriteria baik serta aktivitas siswa dan guru berada pada batas interval toleransi dan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal.

3. Penelitian Kurniawan, Muhammad Adib. (2013) tentang Penggunaan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis *Visualisasi* Tiga Dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, media presentasi pembelajaran berbasis visualisasi tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar untuk mempresentasikan materi yang diajarkannya menggunakan visualisasi tiga dimensi yang dibuat menggunakan komputer. Hasil penelitian meliputi nilai rata-rata *pre test* dan *pos test* pada kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan yang sebesar 2,029. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai post test kelas eksperimen lebih baik dari nilai post test kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,74 (74%) dan pada kelas kontrol sebesar 0,55 (55%). Pada kelas eksperimen *persentase* ketuntasan belajarnya sebesar 94,59% dan pada kelas kontrol sebesar 63,89%. Sehingga peneliti beranggapan bahwa pembelajaran menggunakan media presentasi pembelajaran berbasis visualisasi tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar. Penggunaan media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di kelas agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Penelitian Nitro Anjana, & Yudha Anggana Agung. (2013) Tentang Pengembangan Media Presentasi Teknik Digital Sebagai Penunjang Mata Diklat Teknik Mikroprosesor Untuk SMKN 7 Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media presentasi mencakup materi sistem bilangan,

operasi logika, dan prinsip register. Validasi media presentasi mendapatkan hasil rating 83,73% yang berarti bahwa media presentasi sangat baik digunakan. (2) Hasil respon siswa sebesar 82,35% yang dapat diartikan media presentasi mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

5. Penelitian Erlia Dwi Pratiwi .(2017) Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Sparkol Videoscribe* Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi. Hasil penelitian ini adalah Menghasilkan produk berupa media pembelajaran fisika berbasis sparkol videoscribe pokok bahasan kinematika gerak di perguruan tinggi, mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentasi 86,70% berdasarkan penilaian ahli media dan 84,26% oleh ahli materi dalam kategori sangat layak; Respon dosen dengan persentase adalah 93,60% dalam kategori sangat layak dan Respon mahasiswa pada media pembelajaran fisika berbasis sparkol videoscribe pokok bahasan kinematika gerak dengan persentase 96,00% di perguruan tinggi.
6. Penelitian Slamet Kurniawan Fahrurrozi (2017) Tentang Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Materi Algoritma. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran pemrograman dasar materi algoritma yang layak diterapkan sebagai sumber belajar di kelas X TKJ SMK Sakti Gemolong dan mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan model

pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001). Model pengembangan tersebut terbagi dalam 3 tahapan yakni *Planning* (gagasan), *Design* (desain), dan *Develpoment* (pengembangan). Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, metode *literature* atau kepustakaan dan metode instrumen. Video pembelajaran selanjutnya dilakukan validasi atau penilaian oleh ahli materi, ahli media dan pengguna yang dilaksanakan kepada 30 Peserta didik kelas X TKJ. Hasil penelitian menunjukkan telah berhasil dibuat video pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar yang terdiri dari 9 *scene* video yang terbagi menjadi 3 halaman menu utama. Berdasarkan hasil validasi video pembelajaran, diperoleh persentase kelayakan video pembelajaran sebesar 90,5% dari ahli materi, 95,9% dari ahli media, dan 84% dari pengguna atau peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran mata pelajaran pemrograman dasar materi algoritma.

Berbagai hal penelitian dapat di simpulan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mendapat respon yang baik oleh siswa dan guru, media pembelajaran presentasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Kerangka Pikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan anak didik dalam lingkungan yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran

yang saling mendukung demi mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik atau dosen, peserta didik atau mahasiswa, metode pembelajaran, media pembelajaran, situasi atau lingkungan, dan evaluasi.

Belajar mengajar adalah hal yang terpenting karena didalamnya terdapat sebuah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Dalam *proses belajar mengajar* ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran. Pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam *pembelajaran* seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi noises dalam komunikasi antara pengajar dan pelajar.

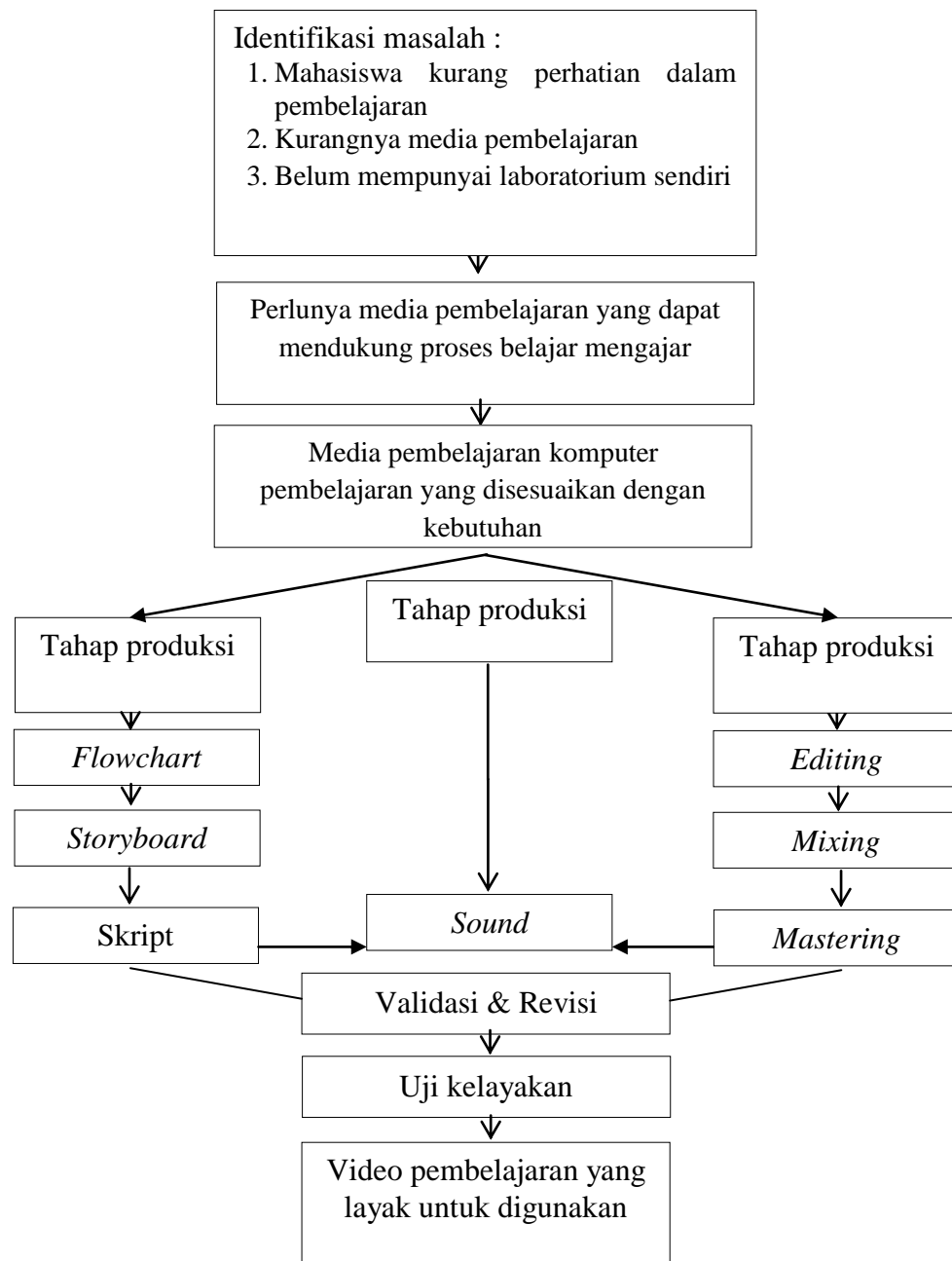
Perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar merupakan salah satu perguruan tinggi yang membuka jurusan Teknologi Pendidikan yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam bidang teknologi. Pada mata pelajaran komputer pembelajaran menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga mahasiswa cenderung bosan dalam menerima pembelajaran.

Pemecahan permasalahan di atas dapat dilakukan dengan mengembangkan video pembelajaran. Perangkat pembelajaran di perguruan tinggi untuk media video

sudah tersedia seperti LCD, monitor dan *sound*, tetapi media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* belum dimanfaatkan pada proses pembelajaran pada mata kuliah komputer pembelajaran. Oleh karena itu, video pembelajaran *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu media yang sesuai untuk mata pelajaran komputer pembelajaran.

Video sebagai audio visual dan mempunyai unsur gerak yang mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Video pembelajaran juga memiliki keunggulan diantaranya adalah ukuran tampilan yang sangat fleksibel, kaya akan informasi dan langsung sampai ke hadapan mahasiswa secara langsung. Kelebihan *Sparkol Videoscribe* (1) memudahkan si pengguna software untuk menguasai system-system, dan cara pengoperasian software atau program dari awal sampai akhir. (2) membuat sipengguna software atau web,atau perangkat lunak lainnya untuk lebih cepat mengerti dan handal mengoprasikan perangkat software,web, program. (3) memungkinkan si pengguna software dan program untuk mempelajarinya secara berulang – ulang.

Berikut adalah bagan yang menggambarkan kerangka berpikir penelitian ini pada Gambar 2.2:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D). Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk (Ranberg, 1974).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yang di lakukan pada perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar Jurusan Teknologi Pendidikan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan dalam waktu bulan terhitung dari bulan Oktober 2017 sampai Mei 2018

C. Subjek penelitian

Subjek penelitian menurut Sugiyono (2011), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dari definisi tersebut penulis mengambil kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili seluruh populasi untuk dijadikan sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2011). Sampel yang diteliti 30 orang saja untuk dijadikan sampel untuk menguji media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

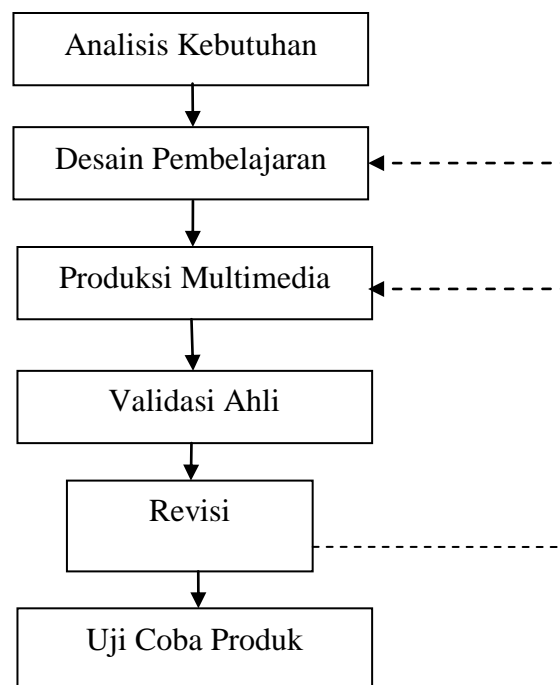
D. Prosedur Perancangan

Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada mata kuliah kuliah computer pembelajaran yang menggunakan Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran Diadaptasi dari Borg & Gall (1983: 772), Dick & Carey (2005: 1), dan Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32), Penelitian ini melalui enam tahap berikut :

1. Analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan perlunya pengembangan multimedia pembelajaran.
2. Desain pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain

pembelajaran hingga mengembangkan multimedia pembelajaran.

3. Produksi/pengembangan multimedia. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, dan selanjutnya dites atau dijalankan dalam komputer untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak.
4. Validasi ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.
5. Revisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi ahli materi dan ahli media.
6. Uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui daya tarik multimedia yang dikembangkan bagi mahasiswa.



Gambar 3.1. Skema Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Diadaptasi dari Borg & Gall (1983: 772), Dick & Carey (2005: 1), dan Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32)

E. Metode dan Alat Pengumpul Data

1. Metode pengumpul data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau mahasiswa terhadap media *sparkol videoscribe* pembelajaran pada mata kuliah komputer pembelajaran. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

- a. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan.
- b. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

2. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* ini digunakan teknik analisis deskriptif untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari hasil pengembangan, respon validator, dan respon mahasiswa dan dosen dalam desain ujicoba untuk memperoleh kepraktisan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* tersebut. Jenis analisis data tersebut diuraikan lebih terperinci untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian tentang kepraktisan yang dinyatakan melalui butir-butir instrumen yang diberikan kepada mahasiswa dan dosen mata

kuliah. Untuk menyatakan status kepraktisan dari model pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*, digunakan kategori dengan pembagian yang diadaptasi oleh

(Sumber:Widoyoko,2016).

Cara untuk mengumpulkan data lapangan tentang kepraktisan media yaitu dengan memberikan lembar observasi tersebut untuk digunakan dalam mengamati keterlaksanaan aspek-aspek atau komponen-komponen bahan ajar pada saat dosen melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai petunjuk yang diberikan. Kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

Tabel 3.1.Kisi-kisi Instrumen

| Variabel | Sub Variabel | Ket |
|-------------------------------------|--------------|-----|
| Validasi ahli media | 1. Aplikasi | |
| | 2. Tampilan | |
| | 3. Konten | |
| Validasi respon mahasiswa dan dosen | 1. Aplikasi | |
| | 2. Tampilan | |
| | 3. Konten | |

F. Teknik Analisis Data

Data penelitian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif yaitu berupa penyajian data dengan tabel, perhitungan rata-rata dan persentase. Data yang dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan

skor setiap jawaban dari responden yang diberikan kuesioner. Jawaban tiap responden diubah ke data kuantitatif. Menghitung skor ideal sehingga menjadi persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Hasil skor ideal berdasarkan data yang terkumpul disajikan dalam bentuk kalimat, gambar, dan distribusi persentase. Analisis deskriptif yang mendeskripsikan hasil uji coba yang valid, praktis dan efektif. Penyusunan tabel klasifikasi atau kategori dengan menghitung skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas dan jarak interval. Menghitung interval kategori menggunakan perhitungan berikut:

| | | |
|----------------|------------------|-----|
| Skor tertinggi | = 4 | (1) |
| Skor terendah | = 1 | (2) |
| Jumlah kelas | = 1 | (3) |
| Jarak interval | = (4-1)/4 = 0,75 | (4) |

(Sumber:Widoyoko, 2016)

Berdasarkan perhitungan jarak interval maka disusun tabel kategori valid, praktis dan efektif diuraikan lebih rinci untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Validitas

Kategori validitas multimedia interaktif setiap aspek atau keseluruhan yang dinilai berdasarkan kriteria pengkategorian yang digunakan untuk mengetahui valid aplikasi yang digunakan pada penelitian pada Tabel 3.4 kategori validitas.

Tabel 3.2 Kategori validitas

| No | Interval | Kategori |
|----|-----------------|--------------|
| 1 | > 3,26 s/d 4,0 | Sangat valid |
| 2 | > 2,26 s/d 3,25 | Valid |
| 3 | > 1,76 s/d 2,25 | Kurang valid |
| 4 | 1,0 s/d 1,75 | Tidak valid |

(Sumber:Widoyoko, 2016)

2. Penilaian praktis

Kategori penilaian praktis atau menilai kemudahan penggunaan multimedia interaktif yang dinilai berdasarkan kriteria pengkategorian pada Tabel 3.5 kategori praktis :

Tabel 3.3 Kategori praktis

| No | Interval | Kategori |
|----|-----------------|----------------|
| 1 | > 3,26 s/d 4,0 | Sangat praktis |
| 2 | > 2,26 s/d 3,25 | Praktis |
| 3 | > 1,76 s/d 2,25 | Kurang praktis |
| 4 | 1,0 s/d 1,75 | Tidak praktis |

(Sumber:Widoyoko, 2016)

3. Penilaian efektif

Penilaian keefektifan diperoleh melalui kesesuaian multimedia interaktif dengan syarat keefektifan berdasarkan *ISO 9126* dan penggunaan aplikasi melalui tanggapan responden terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan melalui pengisian kuisioner dengan indikator keefektifan. Data tanggapan pengguna dinilai berdasarkan kriteria pengkategorian pada Tabel 3.6.

Tabel 3.4 Kategori efektif

| No | Interval | Kategori |
|----|-----------------|----------------|
| 1 | > 3,26 s/d 4,0 | Sangat efektif |
| 2 | > 2,26 s/d 3,25 | Efektif |
| 3 | > 1,76 s/d 2,25 | Kurang efektif |
| 4 | 1,0 s/d 1,75 | Tidak efektif |

(Sumber:Widoyoko, 2016)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah pengembangan media *Sparkol Video Scribe* dilakukan berdasarkan tahapan penelitian. Pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Multimedia Pembelajaran diadaptasi dalam tahapan Analisis kebutuhan, Desain pembelajaran, Produksi/pengembangan multimedia, Validasi ahli, Revisi, dan Uji coba produk.

A. Hasil penelitian

1. Tahap Analisis Awal

Tahap ini dilakukan pengumpulan data yaitu observasi atau pengamatan langsung yang dilakukan dengan dosen mata kuliah Komputer Pembelajaran di jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar. Peneliti memberikan pertanyaan kepada narasumber tentang proses pembelajaran komputer pembelajaran semester II yang dilakukannya selama 2 (dua) tahun terakhir ini dan apa saja kendala yang dihadapi. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

“Di jurusan ini mata kuliah komputer pembelajaran hanya diajarkan pada mahasiswa di semester II sebagai mata kuliah wajib selama satu semester. Untuk proses pembelajarannya sendiri adalah secara konvensional karena sekitar

80% materi bersifat teoritis. Kendala yang di hadapi adalah belum menemukan strategi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan karena fasilitas tidak ada seperti lab komputer sedangkan mata kuliah ini seharusnya kebanyakan praktek.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan narasumber terhadap pelaksanaan pembelajaran mata kuliah komputer pembelajaran di jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar, bahwa metode yang digunakan adalah metode konvensional dimana dosen cenderung mendominasi pembelajaran dengan ceramah sehingga mahasiswa pasif dalam pembelajaran, materi pembelajaran hanya bersumber dari buku paket saja sehingga pembelajaran terkesan monoton, dan masih kekurangan media yang akan di gunakan.

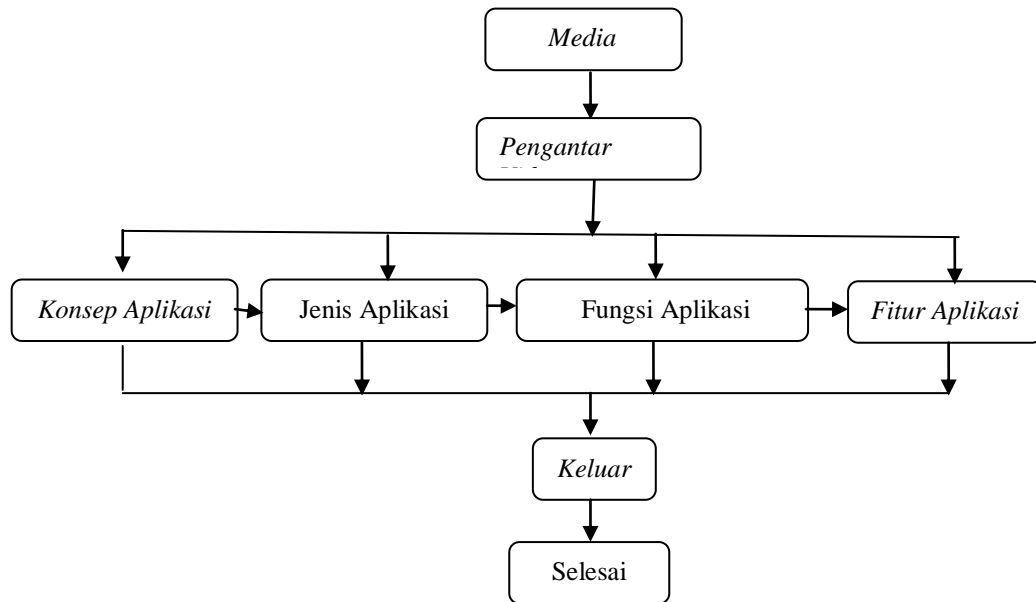
2. Desain Pembelajaran

Berdasarkan hasil identifikasi kemampuan awal peserta didik maka tahap selanjutnya adalah membuat perencanaan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* yang diaplikasikan pada diagram alur atau *flowchart* dan dilengkapi dengan *storyboard*.

Penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* sasaran utamanya adalah menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pada pembelajaran dalam kelas pendidik menggunakan metode pembelajaran berupa, penugasan, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dalam penggunaan media pembelajaran berupa presentasi. Untuk penggunaan media pembelajaran di

asrama ataupun di rumah, media *Sparkol Video Scribe* ini secara otomatis menciptakan pembelajaran mandiri.

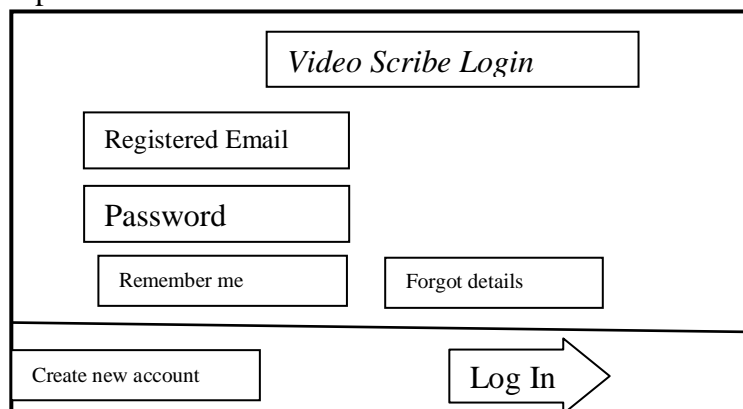
2.1 Flowchart



Gambar 4.1 Flowchart Sparkol Video Scribe

2.2 Storyboard

a. Tampilan utama

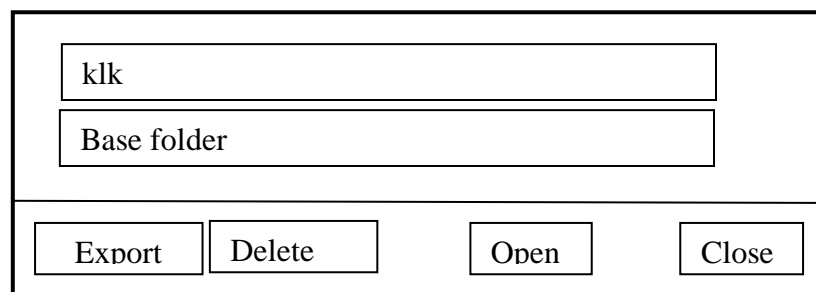


Gambar 4.2

Keterangan:

| | |
|--------------------|--|
| Registered email | : Mendaftar email jika di perlukan |
| Pasword | : Kata sasndi email jika ada |
| Remember me | : Menyimpan nama pengguna dan kata sandi dalam |
| Forgot detail | : Lupa detail email |
| Create new account | : Membuat ulang email jika tidak punya |
| Log In | : Masuk untuk lanjut mengoprasikan VideoScribe |

b. Tampilan isi



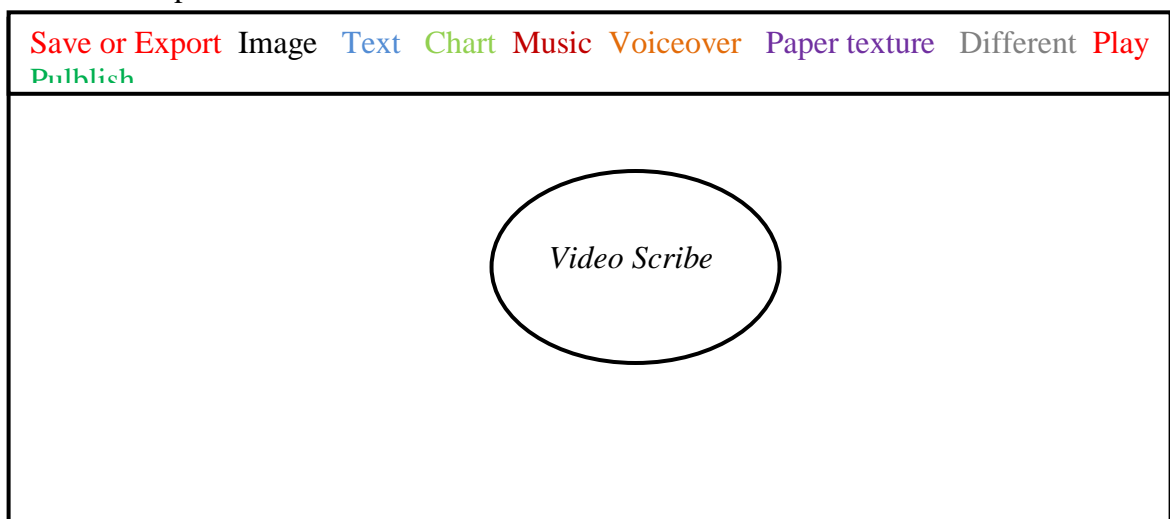
The image shows a rectangular window with a black border. Inside, there are two text input fields stacked vertically. The top field contains the text 'klk'. The bottom field contains the text 'Base folder'. Below these fields, there is a horizontal row of four buttons: 'Export', 'Delete', 'Open', and 'Close'.

Gambar 4.3

Keterangan:

| | |
|-------------|---|
| KLK | : Nama Scribe yang ingin kita buka |
| Base folder | : Nama folder dasar |
| Export | : Ekspor file yang telah dibuat |
| Delete | : Menghapus folder utama |
| Open | : Membuka folder ketahap pengeditan |
| Close | : Tidak Melanjutkan ketahap selanjutnya |

c. Tampilan Proses

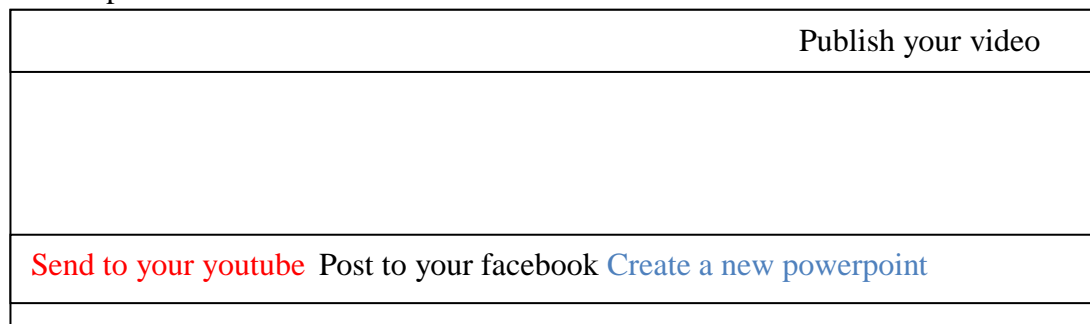




Gambar: 4.4

Keterangan:

| | |
|----------------|------------------------------------|
| Save or Export | : Simpan atau Ekspor |
| Image | : Menu untuk mengambil gambar |
| Text | : Membuat tulisan yang di inginkan |
| Chart | : Grafik |
| Music | : Musik sesuai yang kita mau |
| Voiceover | : Merekam suara |
| Paper texture | : Tekstur kertas |
| Different | : Pembeda |
| Play | : Memutar kembali Videoscribe |
| Publish | : Membagi Videoscribe |
| Cut | : Memotong/Menghapus slide |
| Set camera lok | : Merekam VideoScribe yang di buat |
| Copy | : Menyalin File yang ada |
| Change | : Merubah |

d. Tampilan *Save*

Gambar 4.5

Keterangan:

| | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Send to your youtube | : Kirim ke youtube Anda |
| Post to your facebook | : Posting ke facebook Anda |
| Create a new powerpoint | : Buat powerpoint baru presentasi |

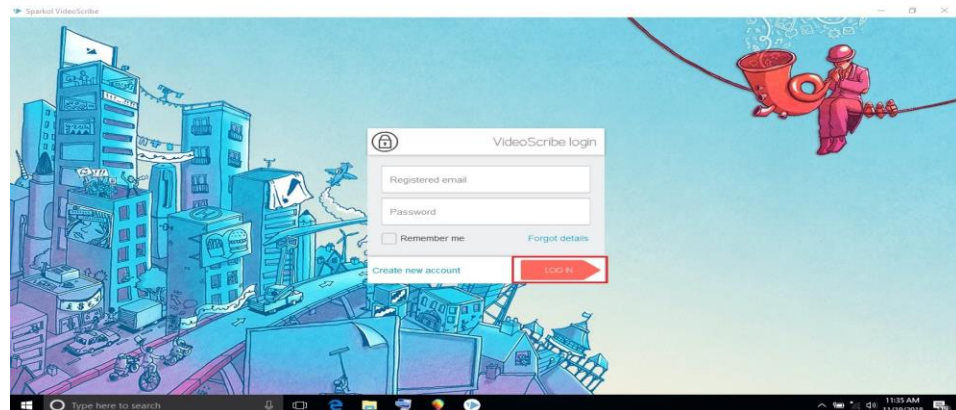
3. Produksi /pengembangan media

Perancangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe*. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Hasil rancangan media *Sparkol Videoscribe* terdiri dari beberapa bagian.

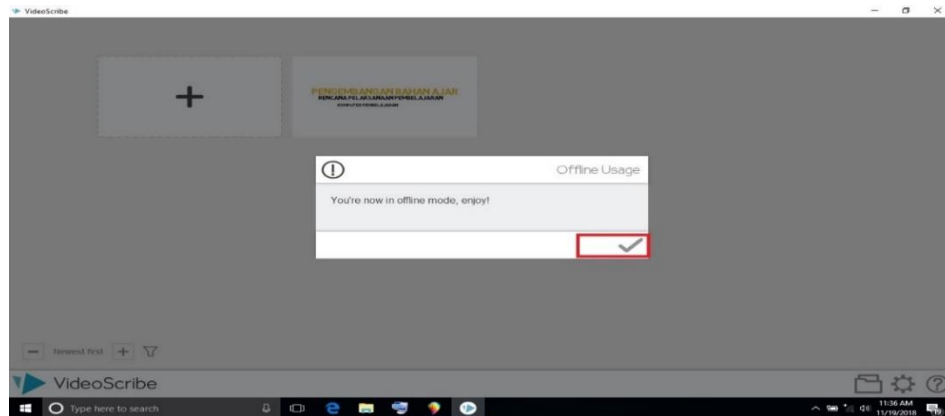
Perancangan awal :

a. Pembuatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

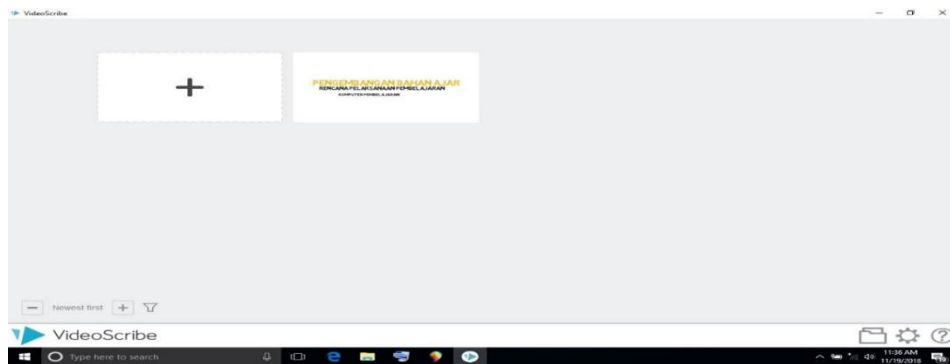
- 1) Halaman pembuka. Halaman pembuka ini menjadi sampul dari media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Pada halaman ini terdapat tampilan aplikasi, seperti pada Gambar 4.6



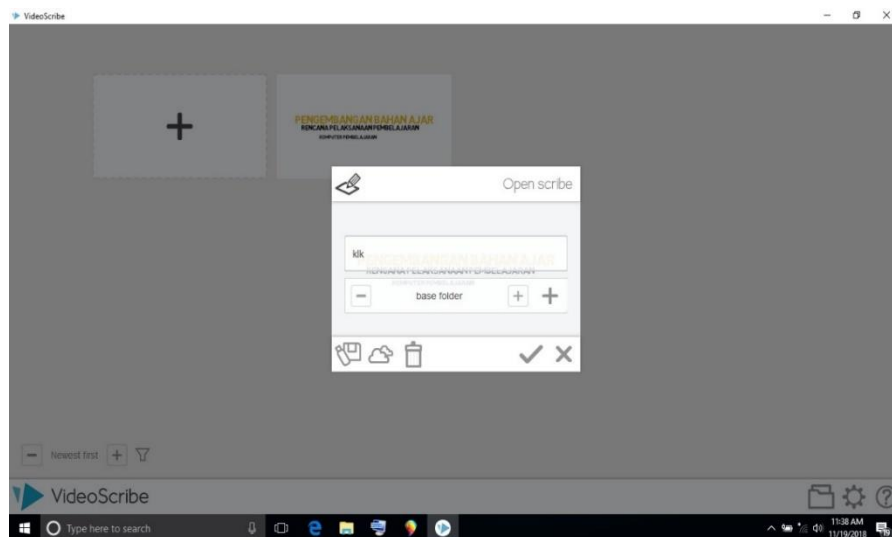
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi



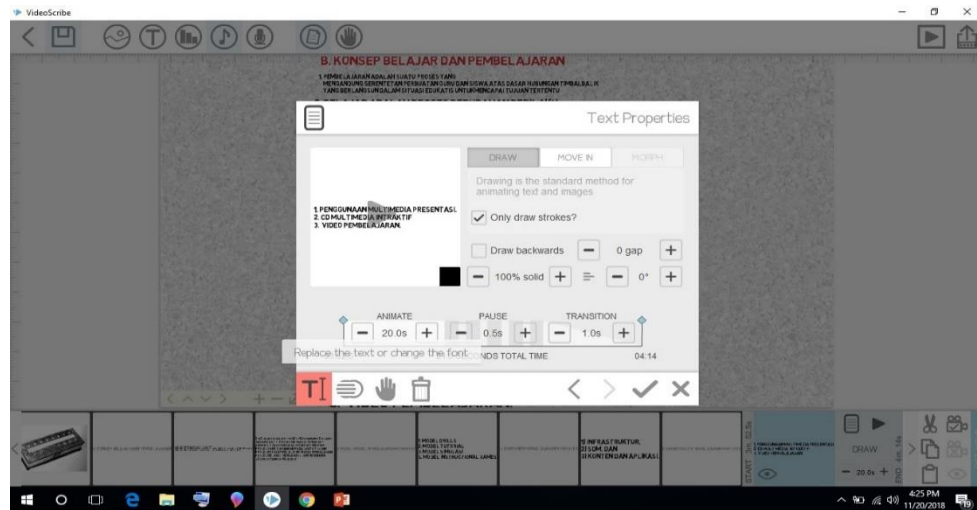
Gambar 4.7 Tampilan Pembuka



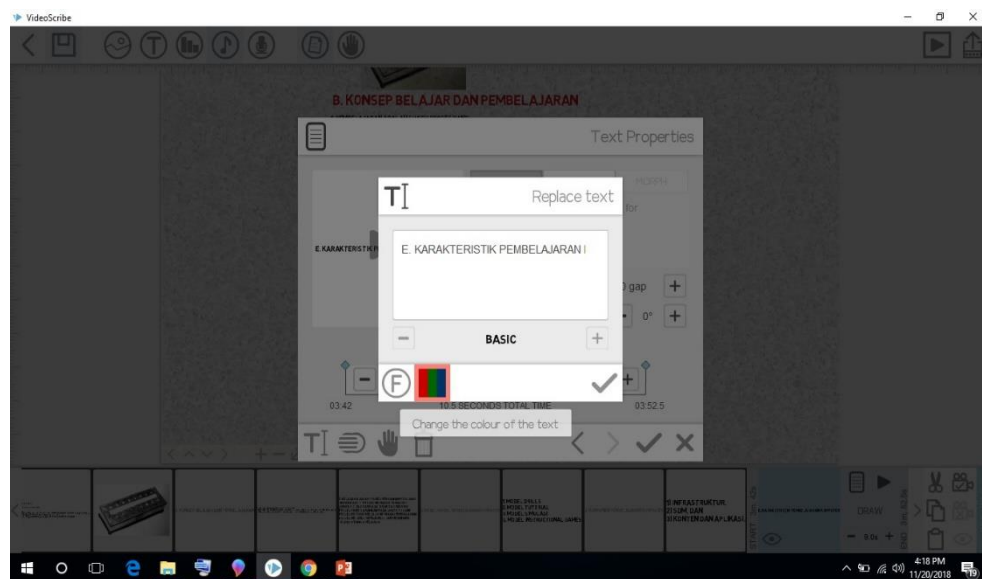
Gambar 4.8 Pemilihan Jendela Baru



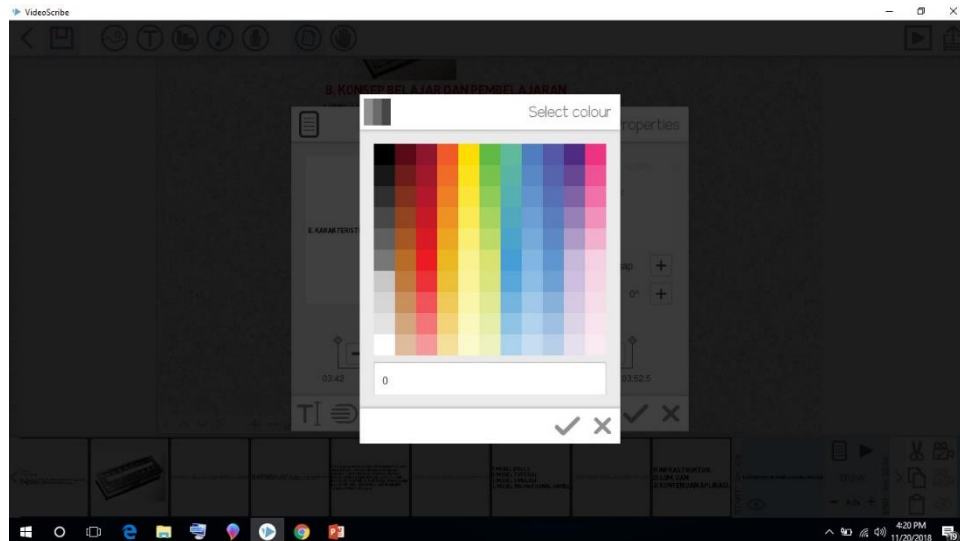
Gambar 4.9 Open Scribe



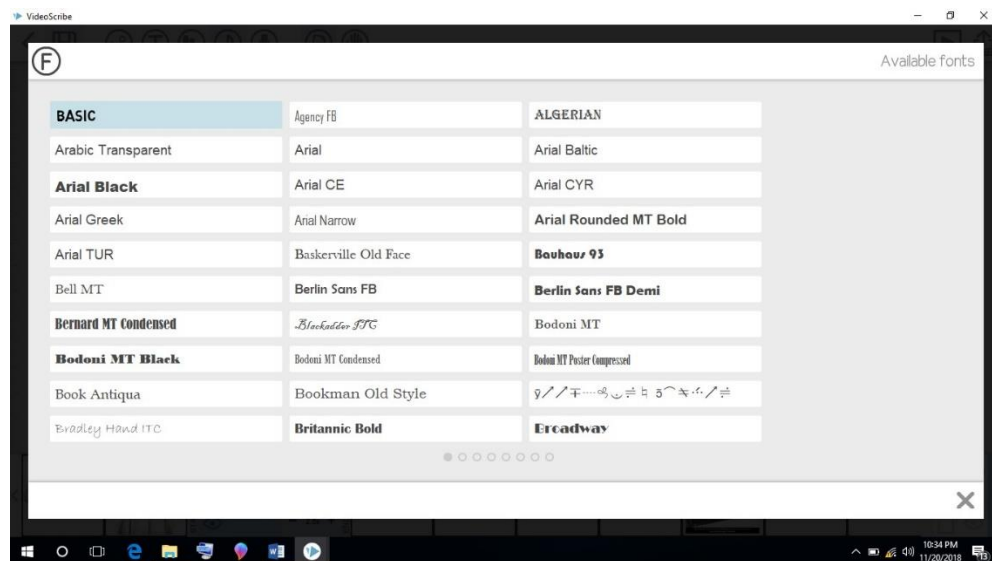
Gambar 4.10 Membuat Teks



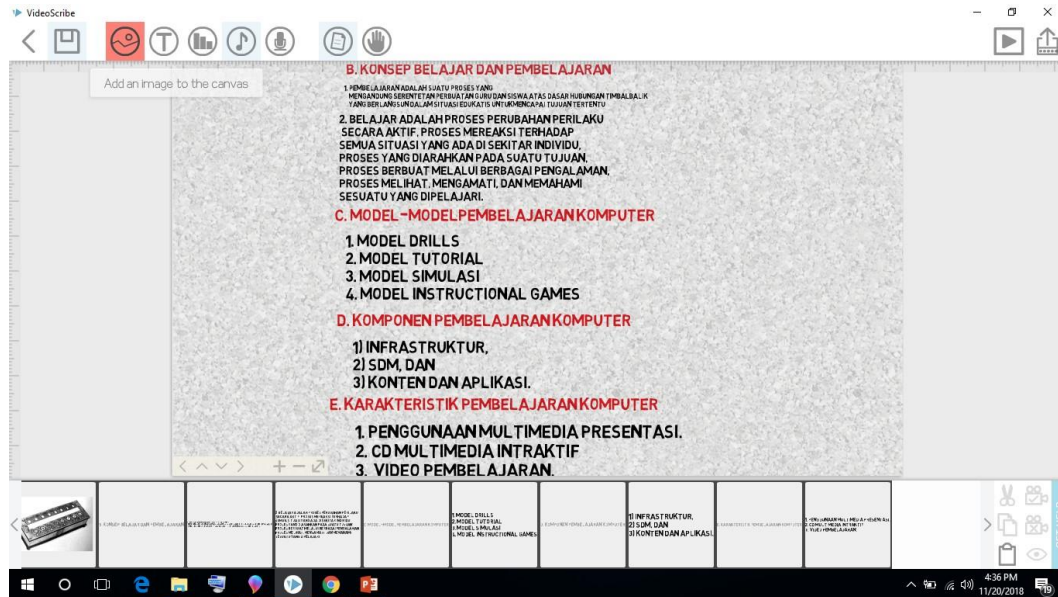
Gambar 4.11 Memilih Colour



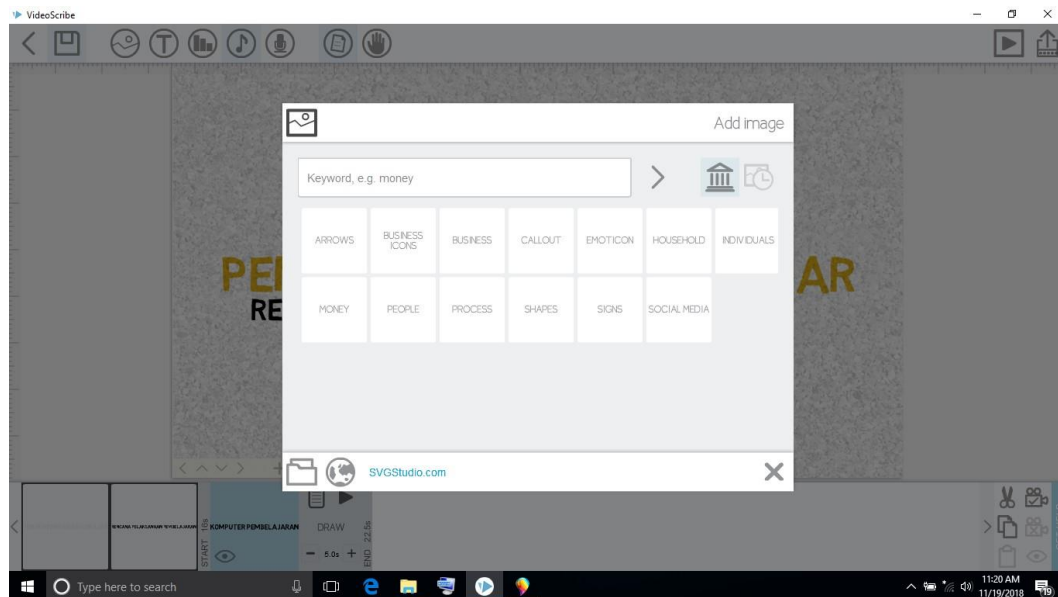
Gambar 4.12 Tampilan warna



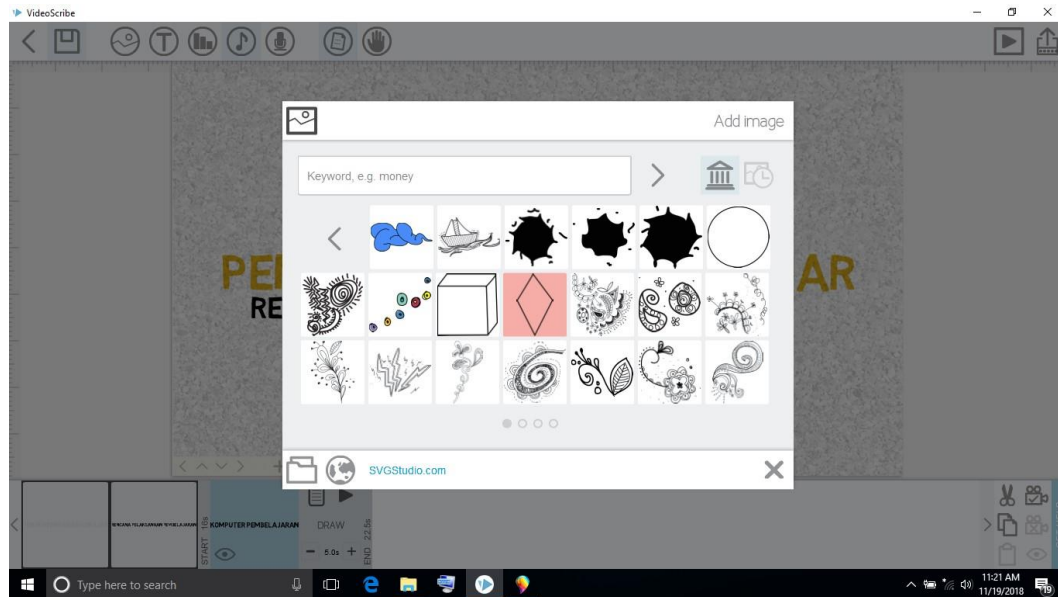
Gambar 4.13 Tampilan Jenis Huruf



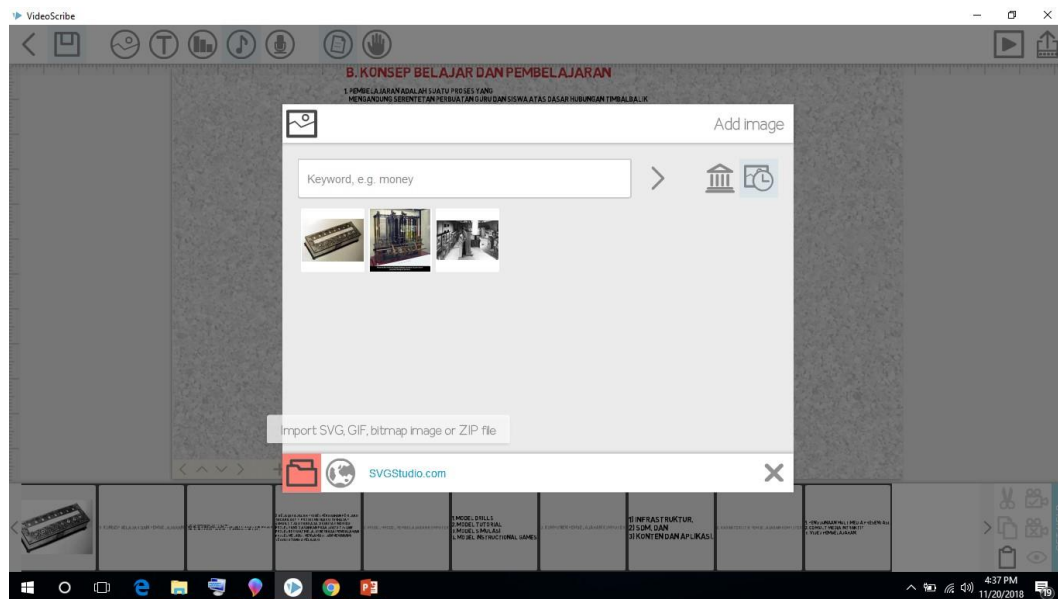
Gambar 4.14 Hasil Teks



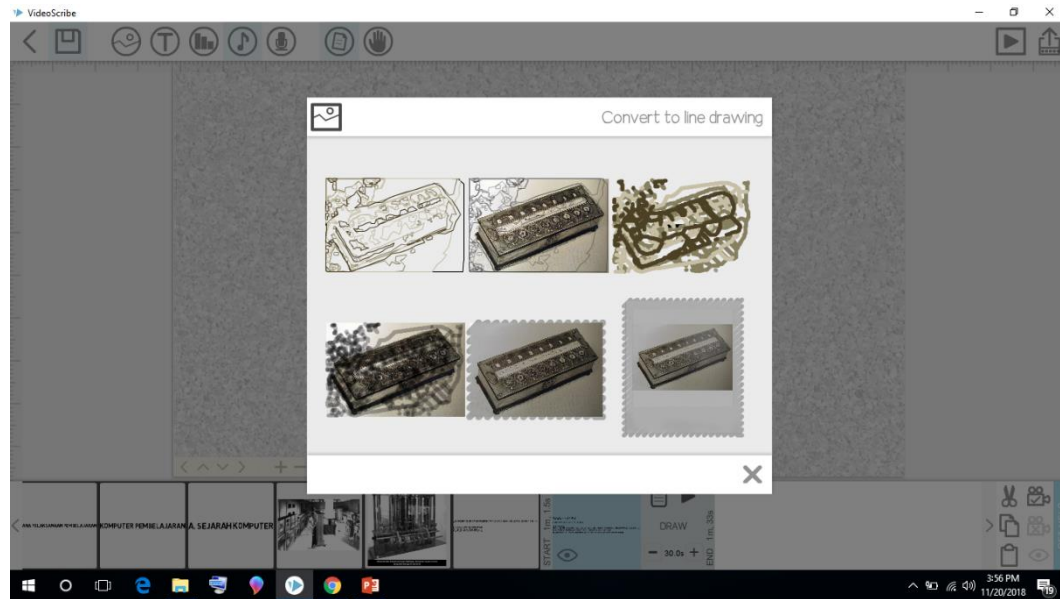
Gambar 4.15 Pilihan Gambar



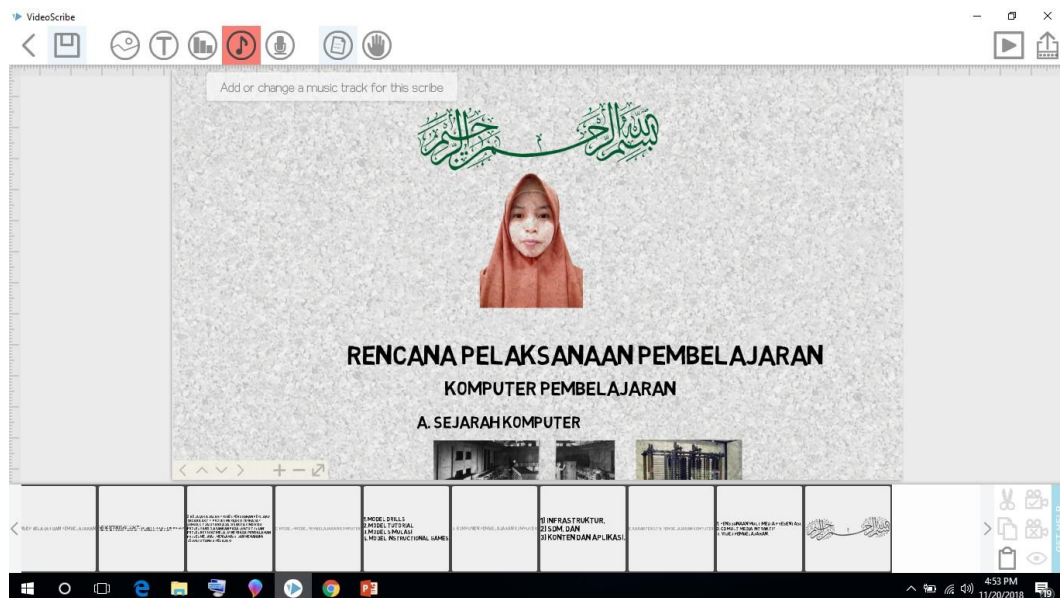
Gambar 4.16 Tampilan Pilihan Gambar



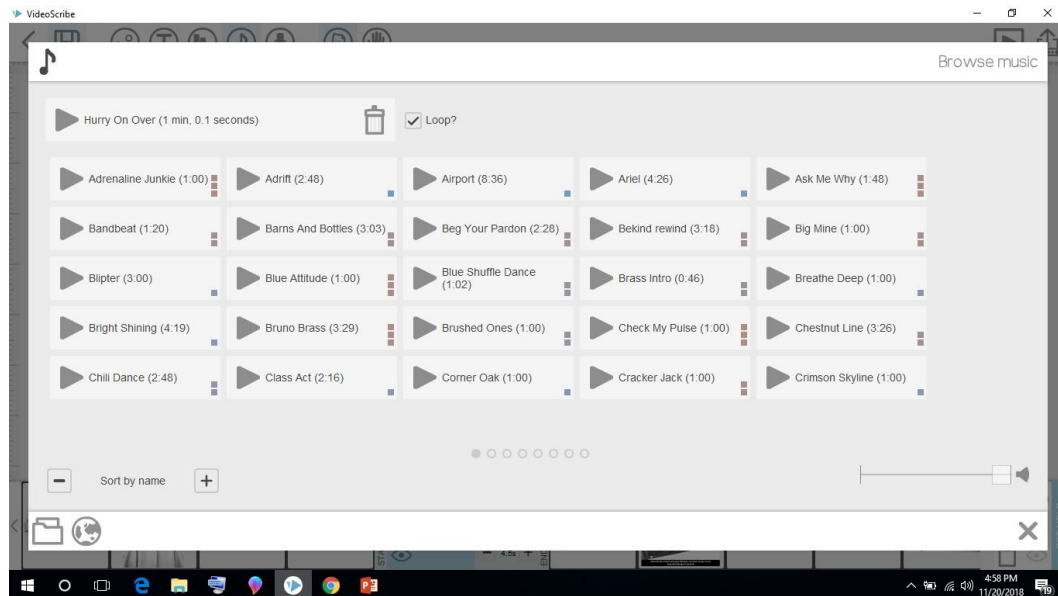
Gambar 4.17 Infort Gambar



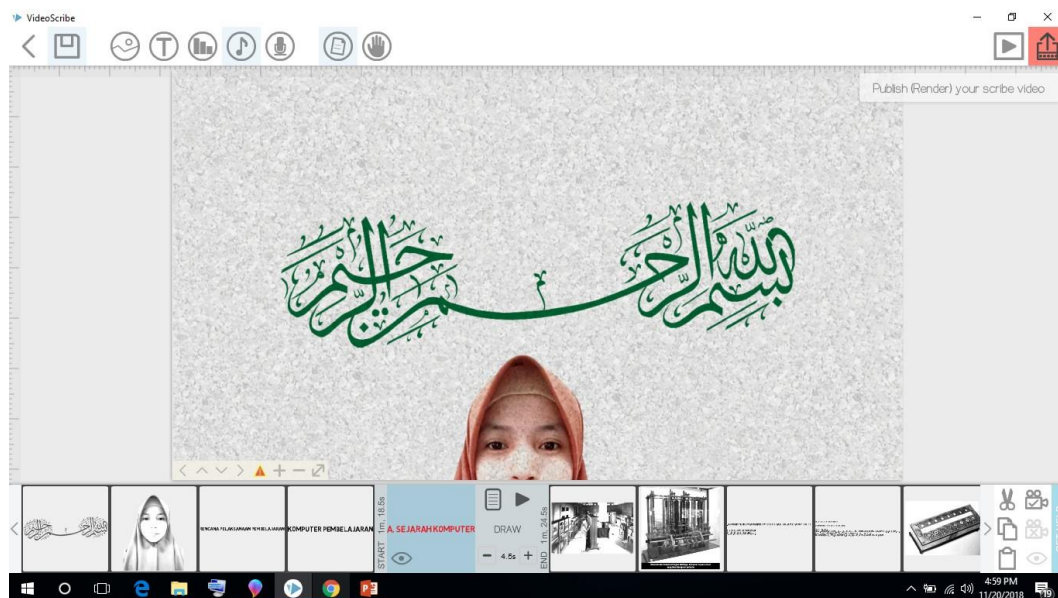
Gambar 4.18 Convert Infort Gambar

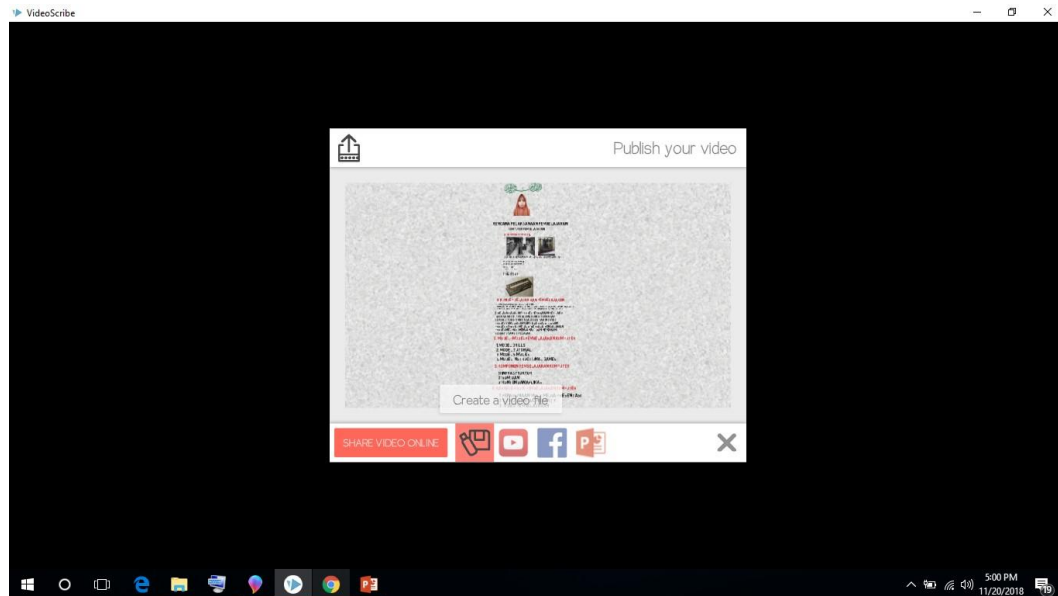


Gambar 4.19 Pemilihan Sound

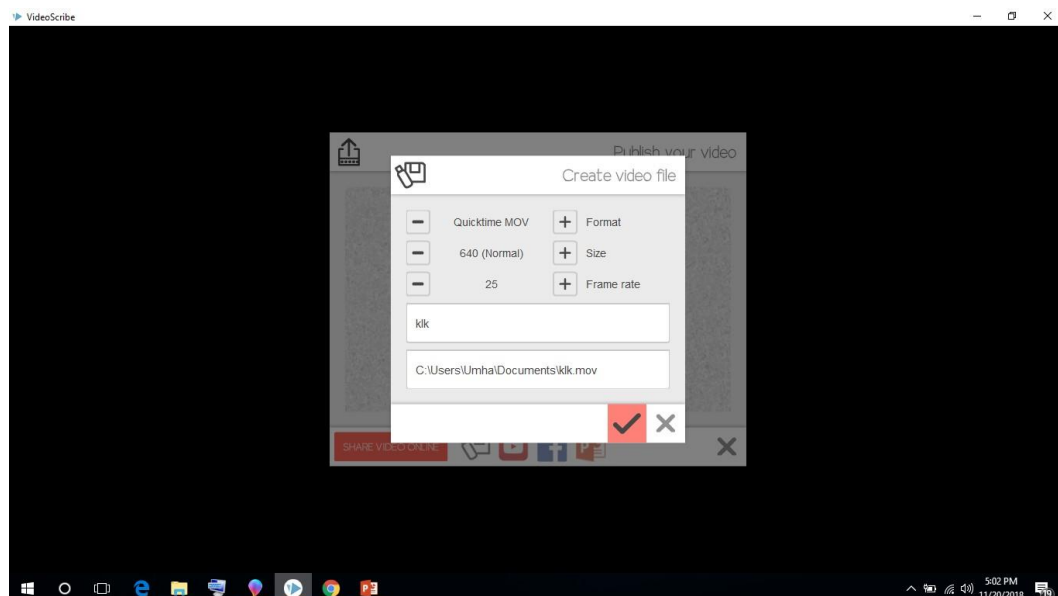


Gambar 4.20 Tampilan Sound

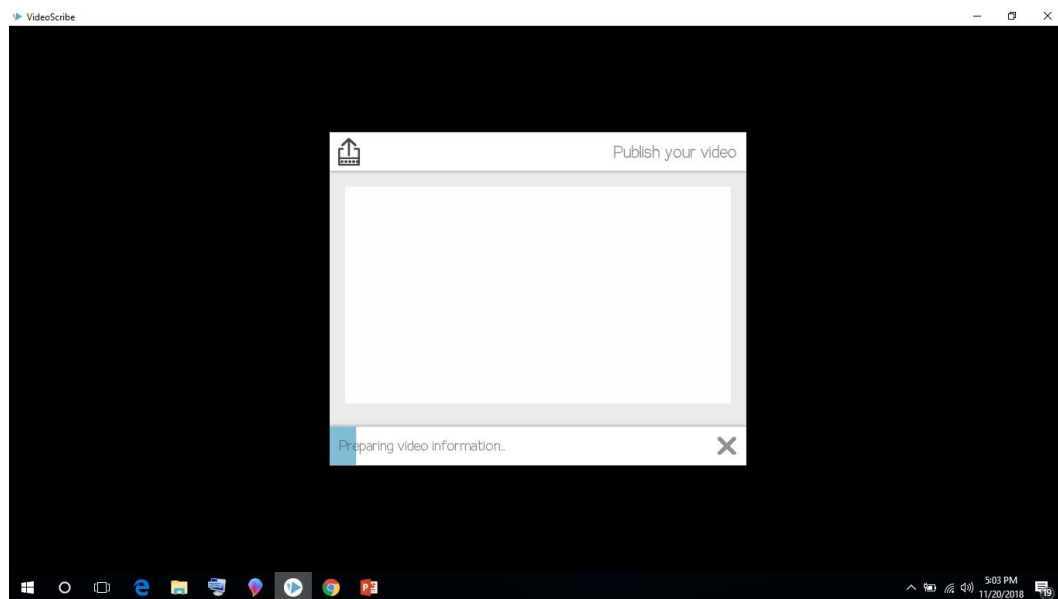
Gambar 4.21 Save Hasil *Videoscribe*



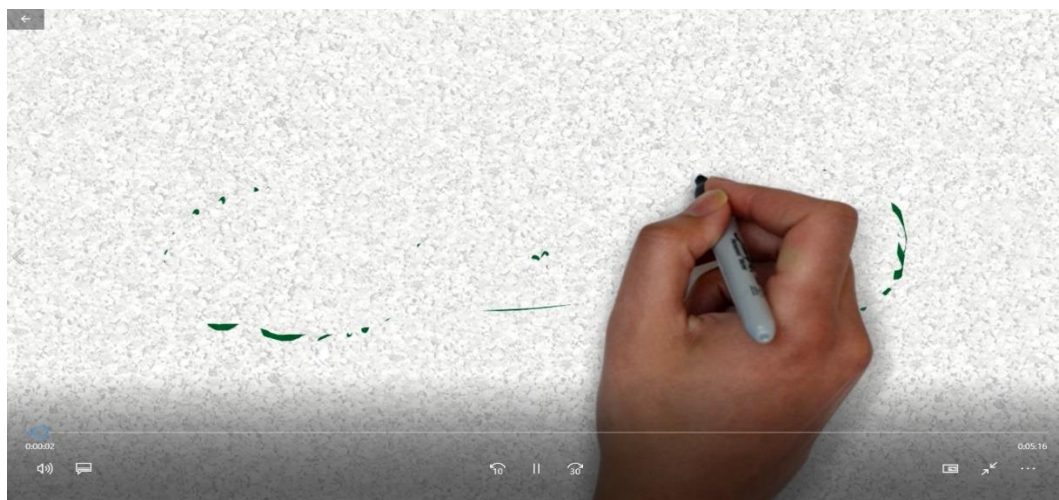
Gambar 4.22 Publish Video2



Gambar 4.23 Nama Video



Gambar 4.24 Proses Penyimpanan



Gambar 4.25 Hasil

4. Validasi ahli media

Validasi oleh 2 (dua) ahli media meliputi pengisian kuesioner untuk kelayakan media, pengisian kesimpulan validasi media, pengisian saran untuk perbaikan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada mata kuliah komputer pembelajaran. Validasi media dengan pengisian kuesioner untuk kelayakan media dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Rerata | Persentase | Kesimpulan |
|----|----------------------|------------------------------|-------------|----------------|---------------------|
| 1 | Aplikasi | Media | 3,69 | 92,18% | Sangat valid |
| | | Praktis | 3,83 | 95,83% | Sangat valid |
| | | Efektif | 3,83 | 95,83% | Sangat valid |
| | | Keseluruhan indikator | 3,75 | 93,75% | Sangat valid |
| 2 | <i>Content</i> (isi) | Keterbacaan teks | 3,60 | 90% | Sangat valid |
| | | Kualitas gambar dan video | 3,83 | 95,83% | Sangat valid |
| | | Keserasian | 3 | 75% | Valid |
| | | Tombol | 3,75 | 93,75% | Sangat valid |
| | | Keseluruhan indikator | 3,58 | 89, 58% | Sangat valid |
| 3 | Penggunaan | Penggunaan aplikasi | 3,83 | 95,83% | Sangat valid |
| | | Keseluruhan indikator | 3.83 | 95,83% | Sangat valid |

Tabel 4.1 pada aspek aplikasi terdapat tiga indikator yaitu: (1) valid, (2) praktis, dan (3) efektif. Indikator media pada kategori sangat valid dengan rerata 3,69 dan presentase 92,18%. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat lunak aspek aplikasi menurut validator sangat valid. Indikator praktis pada kategori sangat valid dengan rerata 3,83 dan presentase 95,83%, menunjukkan bahwa kepraktisan aspek aplikasi menurut validator sangat valid. Indikator efektif pada kategori sangat valid dengan

rerata 3,83 dan presentase 95,83%, bahwa keefektifan aspek aplikasi menurut validator valid.

Aspek *content* (isi) terdapat empat indikator yaitu: (1) keterbacaan teks, (2) kualitas gambar dan video, (3) keserasian dan (4) tombol. Indikator keterbacaan teks pada kategori sangat valid dengan rerata 3,60 dan presentase 90%, keterbacaan teks aspek *content* (isi) menurut validator sangat valid. Indikator kualitas gambar pada kategori sangat valid dengan rerata 3,5 dan presentase 87,5%, hal ini menunjukkan bahwa kualitas gambar dan video aspek *content* (isi) menurut validator sangat valid. Indikator keserasian pada kategori valid dengan rerata 3 dan presentase 75%, menunjukkan bahwa keserasian warna aspek *content* (isi) menurut validator valid. Indikator tombol pada kategori sangat valid dengan rerata 3,75 dan presentase 93,75%, menunjukkan bahwa tombol aspek *content* (isi) menurut validator sangat valid. Aspek Penggunaan berada pada kategori sangat valid dengan rerata 3,83 dan presentase 95,83% sehingga dapat disimpulkan aspek penggunaan menurut validator sangat valid.

Berdasarkan penilaian validator dari aspek aplikasi, *content* (isi) dan penggunaan, dengan rerata 3,83 dan persentase 95,83% maka dapat disimpulkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* valid menurut validator untuk digunakan pada tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan.

5. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan yang dilakukan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat dengan jumlah responden 30 orang siswa dan satu orang dosen. Tahap uji coba lapangan dilakukan setelah validasi ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil sehingga aplikasi yang dibuat dapat menghasilkan media yang bermanfaat.

Tabel 4.2 Hasil analisis uji coba lapangan

| No | Indikator | Rerata | Persentase (%) | Kesimpulan |
|--------------|-------------------------|-------------|----------------|-----------------------|
| 1 | Aplikasi | 3,58 | 89,52% | Sangat praktis |
| 2 | Tampilan | 3,51 | 87,74% | Sangat praktis |
| 3 | Isi | 3,44 | 85,89% | Sangat praktis |
| 4 | Bahasa | 3,55 | 88,71% | Sangat praktis |
| 5 | Penggunaan | 3,54 | 88,44% | Sangat praktis |
| 6 | Dampak bagi universitas | 3,54 | 88,51% | Sangat praktis |
| Total | | 3,53 | 88,13% | Sangat praktis |

Tabel 4.3 pada indikator aplikasi pada kategori sangat praktis dengan rerata 3,58 dan presentase 89,52%, hal ini menunjukkan bahwa kualitas aplikasi menurut responden uji coba lapangan rata-rata berpendapat sangat praktis. Indikator tampilan pada kategori sangat praktis dengan rerata 3,51 dan persentase 87,74%, menunjukkan bahwa tampilan menurut responden uji coba lapangan rata-rata berpendapat sangat praktis. Indikator isi pada kategori sangat praktis dengan rerata 3,44 dan presentase 85,89%, bahwa isi menurut responden uji coba lapangan rata-rata berpendapat sangat

praktis. Indikator bahasa pada kategori sangat praktis dengan rerata 3,55 dan presentase 88,71%, bahasa yang digunakan menurut responden uji coba lapangan rata-rata berpendapat sangat praktis. Indikator penggunaan pada kategori sangat praktis dengan rerata 3,54 dan presentase 88,44%, penggunaan aplikasi menurut responden uji coba lapangan rata-rata berpendapat sangat praktis. Indikator dampak bagi universitas pada kategori sangat praktis dengan rerata 3,54 dan presentase 88,51%, dampak bagi universitas menurut responden uji coba lapangan rata-rata berpendapat sangat praktis.

Berdasarkan seluruh indikator respon pengguna pada uji coba lapangan dengan jumlah tiga puluh orang terdiri dari tiga puluh satu orang mahasiswa sebagai *user* dan satu orang dosen sebagai *admin*, menunjukkan rerata 3,53 dengan presentase 88,13% dengan kategori sangat praktis, juga dapat terlihat bahwa terjadi perubahan yakni kenaikan nilai rerata dan persentase pada setiap aspek sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *sparkol videoscribe* sangat membantu dan memudahkan dalam proses belajar mengajar.

Keefektifan

Keefektifan suatu media diperoleh berdasarkan indikator yang diuraikan pada ISO 9126. Suatu aplikasi dikatakan efektif apabila telah memenuhi syarat: (1) efektifitas pekerjaan (*task effectiveness*), berarti aplikasi tersebut dapat mengerjakan pekerjaan sesuai masukan dan keluaran yang sesuai dengan harapan, (2) jumlah kesalahan (*error frequency*), berarti aplikasi memiliki kesalahan yang kecil atau tidak

ada kesalahan dalam penggunaan, (3) penyelesaian pekerjaan (*task completion*), berarti aplikasi dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai yang diharapkan, pekerjaan yang dimaksud adalah perintah masukan atau *input* dengan keluaran atau *output* yang diharapkan.

1) Analisis Keefektifan Berdasarkan ISO 9126

Hasil analisis data yang telah dilakukan dan digunakan untuk menguji keefektifan aplikasi sebagai berikut:

a) *Task effectiveness*

Task effectiveness merupakan kemampuan kerja aplikasi yang dilihat dari masukan dan keluarannya, berdasarkan validasi ahli media terhadap aspek aplikasi dengan rerata 3,69 dan persentase 92,18% pada kategori sangat valid. Berdasarkan validasi ahli media aspek aplikasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sparkol Videoscribe memenuhi indikator *task effectiveness*.

b) *Error frequency*

Error frequency merupakan tingkat kesalahan yang terjadi pada aplikasi, berdasarkan pengujian tidak terdapat kesalahan yang terjadi pada aplikasi Sparkol Videoscribe dan berdasarkan validasi ahli media terhadap aspek aplikasi dengan rerata 3,69 dan persentase 92,18% pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sparkol Videoscribe memenuhi indikator *error frequency*.

c) *Task completion*

Task completion merupakan selesainya tugas aplikasi sesuai yang diinginkan pada aplikasi yang dikembangkan maka proses Sparkol Videoscribe yang dilakukan bekerja sesuai yang dirancang, untuk mengetahui selesainya tugas aplikasi sesuai keinginan dilihat dari validasi ahli, uji coba lapangan. Hasil pengujian validasi ahli media pada aspek aplikasi dengan rerata 3,75 dan persentase 93,75% pada kategori sangat praktis, hasil uji coba lapangan dengan rata-rata 3,53 dan persentase 88,13% pada kategori sangat praktis. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat memenuhi indikator *task completion*.

2) Penilaian Pengguna Indikator Keefektifan

Keefektifan aplikasi juga diperoleh melalui penilaian pengguna terhadap media yang telah dikembangkan dengan pengisian kuisioner pada indikator keefektifan yang terdiri dari penggunaan aplikasi dan kemudahan penggunaan. Hasil penilaian pengguna terhadap indikator tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3. Penilaian Pengguna pada Kategori Keefektifan

| No | Indikator | Rerata | Persentase (%) | Kesimpulan |
|--------------|---------------------|-------------|----------------|-----------------------|
| 1 | Penggunaan Aplikasi | 3,59 | 89,69% | Sangat efektif |
| 2 | Kemudaan Penggunaan | 3,55 | 88,80% | Sangat efektif |
| Total | | 3,57 | 89,25% | Sangat efektif |

Berdasarkan hasil analisis terhadap tiga indikator efektivitas media yang dijadikan acuan yang telah dijelaskan dan hasil penilaian pengguna. Hasil ini

menunjukkan bahwa semua indikator yang telah diuji coba sudah efektif karena indikator telah terpenuhi dan hasil penilaian pengguna terhadap indikator keefektifan berada pada kategori sangat efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Komputer Pembelajaran di FKIP Unismuh Makassar.

B. Pembahasan

Instrumen respon mahasiswa berdasarkan penilaian validator ahli terdapat pernyataan yang diberikan untuk menilai angket respon mahasiswa dan dosen, diperoleh hasil sangat valid yang menunjukkan bahwa angket respon mahasiswa dan dosen dapat digunakan untuk mengukur respon mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Berdasarkan pembahasan instrumen respon mahasiswa dan dosen terhadap pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat disimpulkan bahwa instrumen respon mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran media *Sparkol Videoscribe* adalah sangat baik dan dapat digunakan untuk mengukur respon mahasiswa dan dosen.

Hasil penilaian ini juga sejalan dengan hasil- hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erlia (2017) yang menunjukkan hasil pencapaian skor rata-rata 4,1 dalam kategori sangat valid. Penelitian Slamet (2017) yang menunjukkan hasil pencapaian skor rata-rata 3,18 dalam kategori valid. Penelitian Nitro Anjana, & Yudha Anggana Agung(2013), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media presentasi mencakup materi sistem bilangan, operasi logika, dan prinsip register.

Validasi media presentasi mendapatkan hasil rating 83,73% yang berarti bahwa media presentasi sangat baik digunakan. (2) Hasil respon siswa sebesar 82,35% yang dapat diartikan media presentasi mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

Penelitian Kurniawan, Muhammad Adib. (2013), Hasil penelitian meliputi nilai rata-rata *pre test* dan *pos test* pada kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan yang sebesar 2,029. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai post test kelas eksperimen lebih baik dari nilai post test kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,74 (74%) dan pada kelas kontrol sebesar 0,55 (55%). Pada kelas eksperimen *persentase* ketuntasan belajarnya sebesar 94,59% dan pada kelas kontrol sebesar 63,89%. Penelitian Wahida Idris (2013), Hasil penelitian ini adalah sebuah *prototipe* multimedia pembelajaran bernama MP DKK-MDDE yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian Ahmad Wisnu Mulyadi (2012), tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Asisted Instructional* (CAI) dengan persentase penilaian sebesar 85.156 % dan terdapat peningkatan sebesar 60,16%.

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dengan ini dilakukan dengan enam tahap yaitu:

6. Analisis kebutuhan pengembangan media meliputi pengumpulan informasi awal seperti kajian pustaka, pengamatan dan pencarian informasi agar relevan dengan sasaran, lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. Pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan

dosen mata kuliah yang terkait. Tahapan ini menjadi dasar untuk membuat perencanaan terhadap pengembangan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa serta sarana dan prasarana yang tersedia di jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar.

7. Desain atau perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar instrumen mahasiswa dan dosen yang terlebih dahulu diberikan kepada validator ahli media. Ini dilakukan untuk menentukan apakah instrumen yang telah dibuat sudah sah. Hasil validasi dari kedua validator untuk aspek format, bahasa dan adalah valid.
8. Produksi/pengembangan media, perancangan media termasuk perangkat pembelajaran. Perancangan media terlebih dahulu dibuat dalam bentuk bagan alir (*flowchart*) agar dalam proses perancangan terstruktur mulai dari tahap awal hingga akhir. Langkah selanjutnya adalah memberikan instrumen media kepada validator ahli media dan materi untuk kembali divalidasi kesahibannya. Jika instrumen media belum valid, maka instrumen di revisi kembali hingga valid. Komentar dan saran dari kedua validator dilakukan agar media menjadi valid sebelum layak untuk diujicoba di lapangan.
9. Validasi ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.
10. Revisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi ahli materi dan ahli media.

11. Uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan bagi mahasiswa.
2. Kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* berdasarkan valid, praktis, efektif.
 - a. Kevalidan merupakan syarat mutlak bagi rancangan pengembangan sebelum dilakukan ujicoba pengembangan pada tahap berikutnya. Validasi bertujuan sebagai penentu instrumen apa saja yang menjadi tolak ukur dalam pengembangan media atau model. Hasil validasi instrumen, media yang dikembangkan menunjukkan bahwa instrumen yang dibuat berada di kategori yang valid dan layak di ujicoba dengan revisi kecil. Sebagai media pembelajaran yang baru digunakan maka disusun storyboard penggunaan yang akan membantu dalam mengoperasikan media *Sparkol Videoscribe* tersebut. storyboard dibuat dengan ukuran gambar yang jelas dan terperinci mulai dari tahap awal hingga tahap akhir sehingga bisa lebih mudah memahami dalam mempraktekkan.
 - b. Hasil ujicoba kepraktisan media *Sparkol Videoscribe* dinilai dari keterlaksanaan aspek-aspek pada kemampuan dosen mengelola pembelajaran dan kemudahan mahasiswa menggunakan media kapan saja dan dimana saja. Komponen yang dijadikan acuan kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran adalah pelaksanaan dari setiap tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup dilakukan oleh dosen, diperoleh hasil keterlaksanaan yang tinggi di setiap pertemuan. Tingginya

rata-rata kegiatan adalah dosen memberikan penjelasan atau petunjuk penggunaan media kepada mahasiswa agar mahasiswa terbiasa mengikuti pola pembelajaran seperti ini dan melatih keaktifan mahasiswa dalam belajar mandiri dan menemukan sendiri apa yang dibutuhkannya. Secara tidak langsung mahasiswa melatih kemampuannya dan lebih menggali potensi yang dimilikinya.

c. Keefektifan terhadap media yang dikembangkan diperoleh berdasarkan beberapa kriteria. Tingkat keefektifan media ini dilihat dari kriteria yakni berdasarkan hasil validasi ahli, dan respon mahasiswa dan dosen terhadap media yang dikembangkan. Hasil analisis data kriteria tersebut sebagai berikut:

1) Validasi ahli terhadap keefektifan media yang dikembangkan sebagai berikut: (1) keefektifan produk ditinjau dari aspek aplikasi media diperoleh rerata 3,69 kategori sangat valid, (2) aspek tampilan dengan rerata 3,60 kategori sangat valid, (3) aspek isi dengan rerata 3,83 kategori sangat valid. Berdasarkan uraian penilaian ahli dapat disimpulkan bahwa keefektifan media *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan dapat diterapkan di semester II jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar.

2) Kriteria keefektifan aktivitas dosen adalah terlaksananya aktivitas dosen terhadap aspek yang diamati. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan semua aktivitas dosen terlaksana seluruhnya khususnya aktivitas

dosen dalam menjelaskan materi menggunakan media *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran, aktivitas dosen menilai sikap dan keterampilan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran dan aktivitas dosen dalam menyimpulkan hasil penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dan mengingatkan pentingnya kecermatan, ketelitian, keuletan dan kejujuran.

- 3) Penilai pengguna terhadap media *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan pada uji coba tahap pengembangan adalah sebagai berikut (1) keefektifan produk ditinjau dari aspek respon mahasiswa terhadap aplikasi diperoleh rerata 3,58 aspek aplikasi kategori sangat valid, (2) aspek tampilan dengan rerata 3,51 kategori sangat valid, (3) aspek isi dengan rerata 3,44 sangat valid. ketiga aspek yang ditanyakan dikatakan mendapat respon positif dengan kategori sangat valid.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahapan proses pengembangan media *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran menghasilkan media pembelajaran pada mata kuliah komputer pembelajaran di jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar. Desain awal disangat validasi oleh ahli, direvisi kemudian diujicobakan secara terbatas dan dihasilkan media *Sparkol Videoscribe* yang layak digunakan.
2. Hasil pengembangan media *Sparkol Videoscribe* melalui sangat validitas ahli dan tahap uji coba telah memenuhi kriteria sangat valid, praktis dan efektif. Setelah diimplementasikan pada mata kuliah komputer pembelajaran semester II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik memenuhi standar. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk *Sparkol Videoscribe* yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, dosen dan mahasiswa sebagai pengguna media tersebut. Keseluruhan hasil ujicoba menunjukkan hasil yang baik yaitu memperoleh kategori Layak dengan rincian: (1) uji ahli media mendapatkan hasil sangat valid (2) analisis respon mahasiswa dan dosen mendapatkan hasil efektif (sangat valid)

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka penulis menyarankan agar:

1. Hasil penelitaian ini hanya pada sampai tahap pengembangan uji coba terbatas. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya agar dapat mengimplementasikan lebih luas lagi pada mata kuliah komputer pembelajaran di jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih mendalam.
2. Dosen mata kuliah komputer pembelajaran diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran tidak hanya dalam materi berbentuk powert point tetapi memberikan beberapa media yang sesuai dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat termotivasi untuk mempelajari lebih dalam materi yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning, methods and development*.
- Ali, H., Muhamad, (1992). *Guru dalam Proses Belajar-Mengajar*. Penerbit Sinar Baru : Bandung.
- Anderson. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PAU-UT.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ariani, N. dan Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arikunto, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ayip, Mochamad S. (2003). *Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*. Skripsi Sarjana pada FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Akram. 2016. *Pengembangan Multimedia Presentase Interaktif dalam Menunjang Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK Kota Makassar*. Tesis PPS UNM
- Belawati, T. (2003). *Pengembangan bahan Ajar*. Buku Materi Pokok Edisi Kesatu. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta : Andi offset.
- Borg and Gall (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational research: an introduction (7th ed.)*. New York: Longman, Inc.

- Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto (2011). “Kelebihan dan Kelemahan video” Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston: Harper Collin College Publisher.
- Gay, L.R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Macmillan Publishing Compan.
- Gagne, Robert M and Leslie J Briggs. (1970).*Principles of Instructional Design*.Harcourt Brace Jovanivich College Publisher.San Diego.
- Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.Soetomo
- Hofstetter, Fred, T. (2011). *Multimedia Literay. Third Editing*. Mc Graw-Hill International Edition: New York.
- Iswidayati. (2010). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang: tidak diterbitkan.
- Johnson, *Contextual Teaching and Learning, United State of America, Corwin Press*, (2002)
- Kemp, S, Donald. (1975). A Monetary View of the Balance of Payments, *Federal Reserve Bank Of St. Louis*.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini, dkk. (2006). *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: UNDIKSHA Press.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan: Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih S. (1996). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rinaka Cipta
- Nasir. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis WEB di Kelas VIII SMP Unismuh Makassar. *Tesis PPS UNM*.
- Neozonk (2007) (online) http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_pendidikan *Sejarah Perkembangan Pendidikan Teknologi*
:<http://neozonk.blogspot.com/2007/11/sejarah-perkembangan-definisiteknologi.html>
- Pavlova M. (2009). *The Vocationalization of Secondary Education: The Relationships between Vocational and Technology Education*. In R. Maclean, D. Wilson, & C. Chinien (Eds.), *International Handbook of Education for the Changing World of Work, Bridging Academic and Vocational Learning* (pp. 1805-1822). Germany: Springer.
- Puslitjaknov, (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ranberg J.S Schmeiser B.W. (1974) *An Approximate Method For Generating Asymmetric Random Variables*. Communication of the ACM, 78-82.
- Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- R. Ibrahim, Nana Syaodih. (1996). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman (2012:60). *Model-model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. (1990). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.

- Sadiman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- SaifuddinAzwar, (2012). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-17. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sungkono, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran: PPs UNY.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

Lampiran: 1 RPS**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

MATAKULIAH : **KOMPUTER PEMBELAJARAN**
KODE MATA KULIAH : **MKBK 312321**
BOBOT SKS : **3 SKS**
SEMESTER : **2 (DUA)**
PROGRAM STUDI : **TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
JENJANG STUDI : **S1**
DOSEN : **TIM**

CAPAIAN PEMBELAJARAN :

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang teori PBK (Pembelajaran Berbasis Komputer) serta penggunaan dan pembuatan media pembelajaran interaktif

| MINGGU KE | KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN | BAHAN KAJIAN (materi ajar) | BENTUK PEMBELAJARAN | KRITERIA PENILAIAN (indikator) | BOBOT NILAI |
|----------------------|--|---|--------------------------------|---|------------------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) |
| Pertemuan 1 | Kontrak Perkuliahan | | Kesepakatan | | 0 |
| Pertemuan 2,3 | Mahasiswa Mampu memahami proses PBK selama satu semester | 6. Sejarah komputer 7. Konsep belajar dan pembelajaran 8. Model –model pembelajaran komputer 9. Komponen | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi. | Ketepatan dalam menjelaskan tentang pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk presentase. | 5 % |

| | | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|------|
| | | pembelajaran komputer 10. Karakteristik pembelajaran komputer | | | |
| Pertemuan 4,5 | Mahasiswa Mampu memahami dan menggunakan media PBK | 6. Pengertian media pembelajaran komputer 7. Ciri-ciri pembelajaran berbasis komputer 8. Prinsip pembelajaran berbasis komputer 9. Pemilihan dan pengembangan media PBK 10. Klasifikasi dan karakteristik media PBK | Ceramah, diskusi dan tanya jawab | Presentase media pembelajaran berbasis Software. | 5 % |
| Pertemuan 6,7 | Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi powerpoint interaktif untuk media presentasi | 5. Konsep aplikasi powerpoint interaktif 6. Jenis aplikasi powerpoint interaktif 7. Fungsi dan kegunaan aplikasi powerpoint interaktif 8. Fitur dan tools yang tersedia dalam powerpoint interaktif | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi powerpoint interaktif, dan pemberian tugas | Ketepatan dalam menggunakan media presentasi dan animasi berbasis powerpoint interaktif | 10 % |
| Pertemuan 8 | Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi prezi dekstop dalam media pembelajaran | 3. Konsep aplikasi prezi dekstop 4. Fungsi dan kegunaan aplikasi prezi dekstop | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi Prezi Dekstop dan pemberian tugas | Ketepatan dalam menggunakan media presentasi berbasis Prezi Dekstop | 10 % |

| | | | | | |
|------------------------|---|---|--|---|------------|
| Pertemuan 9 | MID/UTS | | | | 5% |
| Pertemuan 10 | Mahasiswa Mampu menggunakan Camtasia studio untuk pembuatan tutorial dalam media pembelajaran | 3. Konsep aplikasi camtasia studio 4. Fungsi dan kegunaan aplikasi camtasia studio | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi Camtasia Studio dan pemberian tugas | Ketepatan dalam menggunakan media tutorial berbasis Prezi Dekstop | 10% |
| Pertemuan 11,12 | Mahasiswa Mampu menggunakan aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw untuk mendesain media pembelajaran | 3. Konsep aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw 4. Fungsi dan kegunaan aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw | Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, presentasi dan praktik aplikasi Movie Maker dan Photoshop/coreldraw dan pemberian tugas | Ketepatan dalam menggunakan media presentasi dan animasi berbasis Movie Maker dan Photoshop/coreldraw | 20% |
| Pertemuan 13 | Mahasiswa memahami tentang tentang aplikasi Macromedia untuk pembelajaran | 3. Konsep aplikasi macromedia flash dalam media pembelajaran 4. Jenis aplikasi macromedia untuk media pembelajaran | Ceramah, Tanya Jawab dan Diskusi | Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tentang aplikasi Macromedia untuk pembelajaran | 5% |
| Pertemuan 14,15 | Mahasiswa menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Macromedia Flash dalam pembelajaran | B. Fungsi dan kegunaan aplikasi macromedia flash C. Fitur dan fungsi tools yang tersedia dalam aplikasi Macromedia | Ceramah, praktik dan presentasi dan pemberian tugas | Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran berbasis animasi dan presentasi pada aplikasi Macromedia Flash | 20% |
| Pertemuan Ke 16 | Final | | | | 10% |

RENCANA TUGAS

| | |
|-------------------------|--------------------------------|
| MATAKULIAH | : KOMPUTER PEMBELAJARAN |
| KODE MATA KULIAH | : MKBK 312321 |
| BOBOT SKS | : 3 SKS |
| SEMESTER | : 2 (DUA) |
| MINGGU KE | : 7, 8, 10, 12, 15 |
| TUGAS KE | : 1 sampai 5 |
| PROGRAM STUDI | : TEKNOLOGI PENDIDIKAN |
| JENJANG STUDI | : S1 |
| DOSEN | : TIM |

D. TUJUAN TUGAS

Bertujuan untuk mengukur pemahaman dan penggunaan tentang media PBK dan implementasinya yang dibahas tentang konsep, prinsip, komponen, dasar-dasar serta pengembangannya dalam media pembelajaran.

E. URAIAN TUGAS :

B.1. Obyek Garapan:

Konsep, prinsip, komponen, landasan, dasar-dasar serta penggunaan dan pengembangan PBK.

B.2. Batasan Pekerjaan:

Media pembelajaran interaktif berbasis komputer

B.3. Metode/cara pengerjaan tugas:

Kerja individu dan kelompok

B.4. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan:

Hasil dari tugas-tugas Mahasiswa dalam bentuk media pembelajaran yang berbasis komputer disusun secara sistematis dan dapat menjadi bahan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

F. KRITERIA PENILAIAN:

6. Ketepatan Mahasiswa dalam menjawab soal
7. Kemampuan Mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer
8. Kesesuaian tugas dengan referensi/literatur/ indikator yang diharapkan.
9. Berusaha maksimal pada tepat waktu
10. Mengerjakan materi secara analitis dan tepat

RANCANGAN ASESMEN

MATAKULIAH : **KOMPUTER PEMBELAJARAN**
KODE MATA KULIAH : **MKBK 312321**
BOBOT SKS : **3 SKS**
SEMESTER : **2 (DUA)**
PROGRAM STUDI : **TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
JENJANG STUDI : **S1**
DOSEN : **TIM**

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN:

Memberikan pengetahuan tentang teori PBK serta penggunaan aplikasi yang berbasis media pembelajaran.

| JENJANG (GRADE) | ANGKA (SKOR) | DESKRIPSI PERILAKU |
|----------------------------|-------------------------|--|
| Sangat Baik | $A > 80\% - 100\%$ | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 80 % - 100% |
| Baik | $B > 60\% - 80\%$ | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 60 % - 80% |
| Cukup Baik | $C > 40\% - 60\%$ | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 40 % - 60 % |
| Kurang | $D > 20\% - 40\%$ | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan antara 20 % - 40% |
| Sangat Kurang | $E \leq 20\%$ | Kehadiran kuliah dan sikap, partisipasi kelas, tugas Individu dan kelompok, ujian tengah Semester dan Ujian akhir semester mencapai kategori keberhasilan kurang dari 20 % |

REFERENSI

Alnininodh (2011), Kelebihan dan Kekurangan Microsoft PowerPoint 2003 dan 2007.

Arief S. Sadiman (2003), Pengertian Multimedia.

Denny Setiawan (2003), Komputer dan Media Pendidikan. Jakarta : Universitas Terbuka.

Dhani Yudhiantoro (2003), Panduan Lengkap Macromedia Flash 8, Andi Offset, Yogyakarta.

Hendratman, Hendi (2006), Computer Graphics Design, Informatika.

M. Suyanto (2005). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Santosa, Edy, dkk (2005), Terampil Presentasi. Jakarta : Grasindo.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi (2007), Media Pembelajaran. Bandung; Wacana Prima.

Unesco, (2002) Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pendidikan : Kurikulum dan untuk sekolah dan program pengembangan Guru. (Alih Bahasa Rusli: Guang Persada Press).

Widada HR.H (2010), Multimedia Interaktif, Pustaka Widyatama.

Instrumen Validasi Angket

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET**

Judul Penelitian:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDEO SCRIBE*
MATA KULIAH KOMPUTER PEMBELAJARAN FKIP UNISMUH MAKASSAR**

**RUSMAWATI
161052003054**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

LEMBAR ANGKET

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*
 Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fkip Unismuh Makassar
 Peneliti : Rusmawati
 Responden :
 Kelas :
 NIS :
 Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh responden (mahasiswa) yang menilai aplikasi khusus menyangkut aspek penilaian pengguna.
2. Berilah tanda centang (✓) pada skor 1,2,3,4 pada kolom skor sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan, dengan skala sebagai berikut:
 1 = Tidak baik
 2 = Cukup baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik
3. Jika siswa ingin memberikan komentar ataupun saran, silahkan mengisi isian pada bagian II.

I. Aspek Aplikasi dan Tampilan

| No. | Aspek/Indikator | Skor | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|---|------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| A. | Aplikasi | | | | | |
| | 1. Dapat dijalankan di berbagai <i>browser</i> | | | | | |
| | 2. Kemudahan penggunaan dan kesederhanaan dalam pengoperasian | | | | | |
| | 3. Kejelasan navigasi | | | | | |
| | 4. Tingkat interaktifitas siswa dengan media | | | | | |
| | 5. Tersedianya fitur dengan jelas (<i>materi, login, download, tutorial, ebook</i>) | | | | | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|---|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| B. | Tampilan | | | | | |
| | 6. Tampilan layar/komposisi <i>layout</i> | | | | | |
| | 7. Kejelasan dan ketepatan gambar dan video | | | | | |
| | 8. Kesesuaian animasi teks | | | | | |
| | 9. Kesesuaian animasi gambar | | | | | |
| | 10. Kesesuaian keseluruhan media | | | | | |

| No. | Aspek/Indikator | Skor Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|------------|---|-----------------------|----------|----------|----------|----------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| C. | Content (isi) | | | | | |
| | 11. Urutan materi konsisten dan sistematis | | | | | |
| | 12. Kedalaman materi | | | | | |
| | 13. Kemudahan memahami materi | | | | | |
| | 14. Isi media membuat siswa termotivasi untuk mempelajari materi komputer dan jaringan dasar | | | | | |
| | 15. Materi disajikan membantu siswa mengaitkan konsep dengan realita | | | | | |
| | 16. Kualitas visual (ketepatan animasi untuk menjelaskan materi, kejelasan gambar untuk materi) | | | | | |
| No. | Aspek/Indikator | Skor Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| D. | Bahasa | | | | | |
| | 17. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam materi | | | | | |
| | 18. Pemberian motivasi belajar pada tampilan dan materi | | | | | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|--|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| E. | Penggunaan aplikasi | | | | | |
| | Praktis | | | | | |
| | 19. Aplikasi mudah digunakan dan sederhana dalam mengoperasikan | | | | | |
| | 20. Dapat dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada | | | | | |
| | 21. Penggunaan aplikasi mengefisienkan waktu belajar | | | | | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|--|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| F. | Dampak bagi sekolah | | | | | |
| | 22. Menghemat tenaga, waktu, dan biaya | | | | | |
| | 23. Membantu proses pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif | | | | | |
| | Buku panduan/petunjuk | | | | | |
| | 24. Buku petunjuk pengguna menarik dan mudah dipahami | | | | | |
| | 25. Bahasa buku petunjuk pengguna singkat dan jelas | | | | | |

II. Komentor dan Saran Umum

.....
.....
.....
.....
.....

Makassar,

Responden,

.....

Lampiran 3 Validasi Instrumen dan Media

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Petunjuk

1. Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan penggunaan lembar validasi angket.
2. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (Validasi) terhadap lembar validasi angket.
3. Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberi tanda (✓) pada kolom angka yang bersesuaian dengan pernyataan, sebagai berikut:
 1 = Tidak valid 3 = Valid
 2 = Cukup valid 4 = Sangat valid
4. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini atau langsung pada naskah yang disertakan pada lembar ini.

| No | URAIAN | VALIDASI | | | |
|------------|--|----------|----------|----------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| I | Aspek Petunjuk | | | | |
| | 1. Petunjuk lembar validasi angket dinyatakan dengan jelas | | | ✓ | |
| | 2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas | | | | ✓ |
| II | Aspek Cakupan: | | | | |
| | 1. Sesuai dengan tujuan lembar validasi angket | | | | ✓ |
| | 2. Pernyataan sesuai dengan indikator | | | ✓ | |
| | 3. Batasan pernyataan dirumuskan dengan jelas | | | | ✓ |
| III | Aspek Bahasa: | | | | |
| | 1. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar, sederhana, dan komunikatif | | | ✓ | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | | ✓ |
| IV | PENILAIN (VALIDASI) UMUM | A | B | C | D |
| | Penilaian umum terhadap tujuan lembar validasi angket | | | | |

Keterangan:

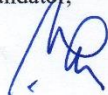
- A. Dapat digunakan tanpa revisi
- B. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- C. Dapat digunakan dengan revisi besar
- D. Belum dapat digunakan

Catatan:

Kalimat yang memiliki huruf silet & sekerenannya seperti
bah berikut.

Makassar,

Validator,



(Prof. Dr. Muh. Yahya, M. Kes., M. Eng)

Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Petunjuk

1. Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan penggunaan lembar validasi angket.
2. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (Validasi) terhadap lembar validasi angket.
3. Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberi tanda (√) pada kolom angka yang bersesuaian dengan pernyataan, sebagai berikut:
 1 = Tidak valid 3 = Valid
 2 = Cukup valid 4 = Sangat valid
4. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini atau langsung pada naskah yang disertakan pada lembar ini.

| No | URAIAN | VALIDASI | | | |
|------------|--|----------|---|---|---|
| I | Aspek Petunjuk | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 1. Petunjuk lembar validasi angket dinyatakan dengan jelas | | ✓ | | |
| | 2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas | | ✓ | | |
| II | Aspek Cakupan: | | | | |
| | 1. Sesuai dengan tujuan lembar validasi angket | ✓ | | | |
| | 2. Pernyataan sesuai dengan indikator | ✓ | | | |
| | 3. Batasan pernyataan dirumuskan dengan jelas | | ✓ | | |
| III | Aspek Bahasa: | | | | |
| | 1. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar, sederhana, dan komunikatif | | ✓ | | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda | | ✓ | | |
| IV | PENILAIN (VALIDASI) UMUM | A | B | C | D |
| | Penilaian umum terhadap tujuan lembar validasi angket | | ✓ | | |

Keterangan:

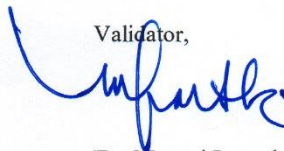
- A. Dapat digunakan tanpa revisi
- B. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- C. Dapat digunakan dengan revisi besar
- D. Belum dapat digunakan

Catatan:

file tulis sendiri

Makassar,

Validator,



(Dr. Mustari Lamada, M.T)

Instrumen Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE MATA KULIAH KOMPUTER PEMBELAJARAN FKIP UNISMUH
MAKASSAR**

**RUSMAWATI
161052003049**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Petunjuk

1. Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan penggunaan Lembar Instrumen Ahli Media.
2. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (Validasi) terhadap Lembar Instrumen Ahli Media.
3. Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberi tanda (✓) pada kolom angka yang bersesuaian dengan pernyataan, sebagai berikut:
 1 = Tidak valid 3 = Valid
 2 = Kurang valid 4 = Sangat valid
4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan mengenai hasil penilaian Bapak/Ibu pada bagian IV (Validasi Umum).
5. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini atau langsung pada naskah yang disertakan pada lembar ini.

| No | URAIAN | VALIDASI | | | |
|------------|--|----------|----------|----------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| I | Aspek Petunjuk | | | | |
| | 1. Petunjuk Lembar Instrumen Ahli Media dinyatakan dengan jelas | | | | ✓ |
| | 2. Kriteria Penilaian dinyatakan dengan jelas | | | | ✓ |
| II | Aspek Cakupan: | | | | |
| | 1. Sesuai dengan tujuan instrumen ahli Media | | | | ✓ |
| | 2. Pernyataan sesuai dengan indikator | | | | ✓ |
| | 3. Batasan pernyataan dirumuskan dengan jelas | | | | ✓ |
| III | Aspek Bahasa: | | | | |
| | 1. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar, sederhana, dan komunikatif | | | ✓ | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda | | | | ✓ |
| IV | PENILAIAN (VALIDASI) UMUM | A | B | C | D |
| | Penilaian umum terhadap Lembar Instrumen Ahli Media | | | | |

Keterangan:

- A. Dapat digunakan tanpa revisi
- B. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C. Dapat digunakan dengan revisi besar
- D. Tidak dapat digunakan

Catatan:

Tambahkan aspek kemudahan penggunaan media sekolah.

Makassar,

Validator,



(Prof. Dr. Muh. Yahya, M. Kes., M. Eng)

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Petunjuk

1. Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan penggunaan Lembar Instrumen Ahli Media.
2. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (Validasi) terhadap Lembar Instrumen Ahli Media.
3. Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberi tanda (✓) pada kolom angka yang bersesuaian dengan pernyataan, sebagai berikut:
 1 = Tidak valid 3 = Valid
 2 = Kurang valid 4 = Sangat valid
4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan mengenai hasil penilaian Bapak/Ibu pada bagian IV (Validasi Umum).
5. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini atau langsung pada naskah yang disertakan pada lembar ini.

| No | URAIAN | VALIDASI | | | |
|------------|--|----------|--------------|----------|----------|
| I | Aspek Petunjuk | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 1. Petunjuk Lembar Instrumen Ahli Media dinyatakan dengan jelas | | ✓ | | |
| | 2. Kriteria Penilaian dinyatakan dengan jelas | | ✓ | | |
| II | Aspek Cakupan: | | | | |
| | 1. Sesuai dengan tujuan instrumen ahli Media | ✓ | 3 | | |
| | 2. Pernyataan sesuai dengan indikator | | ✓ | | |
| | 3. Batasan pernyataan dirumuskan dengan jelas | | ✓ | | |
| III | Aspek Bahasa: | | | | |
| | 1. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar, sederhana, dan komunikatif | | ✓ | | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda | ✓ | | | |
| IV | PENILAIAN (VALIDASI) UMUM | A | B | C | D |
| | Penilaian umum terhadap Lembar Instrumen Ahli Media | | ✓ | | |

Keterangan:

- A. Dapat digunakan tanpa revisi
- B. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C. Dapat digunakan dengan revisi besar
- D. Tidak dapat digunakan

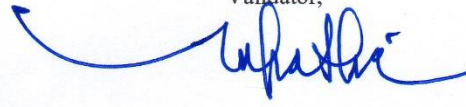
Catatan:

- Ambilkan loop dan perbaiki tata tulis
- tambahkan mean 2 pertanyaan yang berkaitan dengan warna background.

2

Makassar,

Validator,



(Dr. Mustari Lamada, M. T.)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*
 Mata Kuliah Komputer Pembelajaran FKIP Unismuh Makassar

Peneliti : Rusmawati

Validator :

Pekerjaan Validator :

Bidang Keahlian :

Tanggal Evaluasi :

Petunjuk Evaluasi

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Validator yang menilai aspek aplikasi dan tampilan.
2. Silahkan mengakses media pada komputer/laptop Bapak/Ibu, lalu amati setiap aspek seperti yang tercantum dalam instrumen penelitian.
3. Berilah nilai 1, 2, 3, atau 4 pada kolom Skor penilaian sesuai dengan hasil penilaian yang Bapak/Ibu berikan, dengan skala sebagai berikut:
 1 = Tidak baik
 2 = Cukup baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik
4. Jika Bapak/Ibu ingin memberikan komentar ataupun saran, silahkan mengisi isian pada bagian II.

I. Aspek Aplikasi dan Tampilan

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----|---|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| A. | Aplikasi | | | | | |
| | 1. Ketepatan memilih <i>vitur</i> | | | | ✓ | |
| | 2. Dapat berjalan dengan baik | | | ✓ | | |
| | 3. Dapat dikelola dengan mudah | | | | ✓ | |
| | 4. Dapat dijalankan diberbagai Sistem Operasi | | | | ✓ | |
| | 5. Kejelasan navigasi | | | | ✓ | |
| | 6. Kelengkapan navigasi | | | | ✓ | |
| | 7. Tingkat interaktivitas siswa dengan Media | | | | ✓ | |
| | 8. Tersedianya fitur aplikasi dengan jelas | | | | ✓ | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|---|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| B. | Tampilan (Media) | | | | | |
| | 9. Ketepatan pemilihan vitur | | | | ✓ | |
| | 10. Ketepatan pemilihan jenis huruf | | | ✓ | | |
| | 11. Ketepatan pemilihan warna teks | | | ✓ | | |
| | 12. Ketepatan pemilihan ukuran huruf | | | ✓ | | |
| | 13. Tampilan layar/komposisi <i>layout</i> | | | | ✓ | |
| | 14. Ketepatan pengaturan jarak, baris, dan alinea | | | | ✓ | |
| | 15. Keserasian antara warna tulisan, <i>background</i> , dan menu | | | | ✓ | |
| | 16. Kesesuaian keseluruhan <i>Media</i> | | | ✓ | | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|--|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| C. | Praktis | | | | | |
| | 17. Aplikasi mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian | | | | ✓ | |
| | 18. Dapat dijalankan diberbagai <i>sistem operasi</i> yang ada | | | ✓ | | |
| | 19. Penggunaan aplikasi mengefisienkan waktu belajar | | | | ✓ | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|--|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| D. | Efektif | | | | | |
| | 20. Inputan/masukan aplikasi sesuai dengan output/keluaran (<i>task effectiveness</i>) | | | | ✓ | |
| | 21. Tidak terdapat kesalahan (<i>error</i>) pada saat aplikasi dijalankan (<i>error frequency</i>) | | | | ✓ | |

II. Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

III. Kesimpulan Hasil Evaluasi

Perangkat untuk penelitian Pengembangan Media ini dinyatakan:

| No. | Pernyataan | Checklist |
|-----|---|-----------|
| 1 | Layak untuk uji coba lapangan | |
| 2. | Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi | |
| 3. | Tidak layak untuk uji coba lapangan | |

Makassar,

Validator,



Prof. Dr. Muli Khayy M. Kas. Eng

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*
 Mata Kuliah Komputer Pembelajaran FKIP Unismuh Makassar

Peneliti : Rusmawati

Validator :

Pekerjaan Validator :

Bidang Keahlian :

Tanggal Evaluasi :

Petunjuk Evaluasi

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Validator yang menilai aspek aplikasi dan tampilan.
2. Silahkan mengakses media pada komputer/laptop Bapak/Ibu, lalu amati setiap aspek seperti yang tercantum dalam instrumen penelitian.
3. Berilah nilai 1, 2, 3, atau 4 pada kolom Skor penilaian sesuai dengan hasil penilaian yang Bapak/Ibu berikan, dengan skala sebagai berikut:
 1 = Tidak baik
 2 = Cukup baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik
4. Jika Bapak/Ibu ingin memberikan komentar ataupun saran, silahkan mengisi isian pada bagian II.

I. Aspek Aplikasi dan Tampilan

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----|---|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| A. | Aplikasi | | | | | |
| | 1. Ketepatan memilih <i>vitur</i> | | | | ✓ | |
| | 2. Dapat berjalan dengan baik | | | | ✓ | |
| | 3. Dapat dikelola dengan mudah | | | ✓ | | |
| | 4. Dapat dijalankan diberbagai Sistem Operasi | | | | ✓ | |
| | 5. Kejelasan navigasi | | | ✓ | | |
| | 6. Kelengkapan navigasi | | | ✓ | | |
| | 7. Tingkat interaktivitas siswa dengan Media | | | ✓ | | |
| | 8. Tersedianya fitur aplikasi dengan jelas | | | | ✓ | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|--|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| B. | Tampilan (Media) | | | | | |
| | 9. Ketepatan pemilihan vitur | | | | ✓ | |
| | 10. Ketepatan pemilihan jenis huruf | | | ✓ | | |
| | 11. Ketepatan pemilihan warna teks | | | | ✓ | |
| | 12. Ketepatan pemilihan ukuran huruf | | | | ✓ | |
| | 13. Tampilan layar/komposisi <i>layout</i> | | | | ✓ | |
| | 14. Ketepatan pengaturan jarak, baris, dan alinea | | | | ✓ | |
| | 15. Kecerahan antara warna tulisan, <i>background</i> , dan menu | | | ✓ | | |
| | 16. Kesesuaian keseluruhan <i>Media</i> | | | | ✓ | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|--|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| C. | Praktis | | | | | |
| | 17. Aplikasi mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian | | | | ✓ | |
| | 18. Dapat dijalankan diberbagai <i>sistem operasi</i> yang ada | | | | ✓ | |
| | 19. Penggunaan aplikasi mengefisienkan waktu belajar | | | | ✓ | |

| No. | Aspek/Indikator | Penilaian | | | | Saran/ Komentar |
|-----------|--|-----------|---|---|---|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| D. | Efektif | | | | | |
| | 20. Inputan/masukan aplikasi sesuai dengan output/keluaran (<i>task effectiveness</i>) | | | | ✓ | |
| | 21. Tidak terdapat kesalahan (<i>error</i>) pada saat aplikasi dijalankan (<i>error frequency</i>) | | | ✓ | | |

II. Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

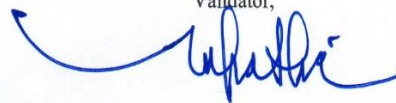
III. Kesimpulan Hasil Evaluasi

Perangkat untuk penelitian Pengembangan Media ini dinyatakan:

| No. | Pernyataan | Checklist |
|-----|---|-------------------------------------|
| 1. | Layak untuk uji coba lapangan | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. | Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi | <input type="checkbox"/> |
| 3. | Tidak layak untuk uji coba lapangan | <input type="checkbox"/> |

Makassar,

Validator,



(Dr. Mustari Lamada, M. T)











Lampiran 5 Persuratan



Nomor : 571/UN36.8/KM/2018
Lamp. : 1 (satu) Naskah
Perihal : Usulan Susunan dan Kesediaan sebagai Komisi Pembimbing
Yth. : **- Dr. Anas Arfandi, M.Pd.** (Ketua)
 - Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T (Sekretaris)
 di
 Makassar

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyusunan tesis sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bertindak sebagai komisi pembimbing bagi mahasiswa:

Nama Mahasiswa : **RUSMAWATI**
Nomor Pokok : **161052003049**
Program Studi : **Pendidikan Teknologi Kejuruan - (S2)**
Kekhususan : **Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Dengan rencana Judul Proposal Penelitian:
Pengembangan Efektivitas **Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe pada mata kuliah Produksi Media Video Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar**

Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, diucapkan terima kasih.

Makassar, 18 Januari 2018
a.n. Direktur
Asisten 1 Direktur,

Prof. Dr. Anshari, M.Hum.
NIP 196404291989031006

Pernyataan Kesediaan Komisi Pembimbing:
Yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan mengetahui dan bersedia untuk bertindak sebagai Komisi Pembimbing 1/Pembimbing 2 bagi mahasiswa tersebut di atas:

| No. | Nama Pelaksana | Tugas/Jabatan | Tanda Tangan |
|-----|---|------------------------------|--------------|
| 1. | Dr. Anas Arfandi, M.Pd. NIP 198009202005011002 | Pembimbing 1 (Ketua) | 1. |
| 2. | Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T NIP 195801081987032001 | Pembimbing 2 (Sekretaris) | 2. |
| 3. | Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.Pd., M.T. NIP 196910181994031001 | Ketua Program Studi | 3. |

Tetap Jaya dalam Tantangan



LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*
Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan
FKIP Unismuh Makassar.

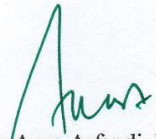
Nama Mahasiswa : Rusmawati

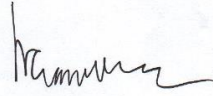
No. Pokok : 161052003049

Program Studi : Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Menyetujui

Komisi Penasihat,

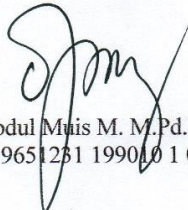

Dr. Anas Arfandi, M. Pd.
Ketua


Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T.
Anggota

Mengetahui,

Ketua
Program Studi
PTK,

Direktur
Program Pascarjana
Universitas Negeri Makassar,


Dr. Abdul Muhsin M. M. Pd., M.T.
NIP. 19651231 199001 001

Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd
NIP. 19601231 198503 1 029



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

Nomor : 3658/UN36.8/KM/2018
Lamp. : 1 (satu) Naskah
Perihal : **Undangan Seminar Proposal Penelitian**

| | | |
|------|---|---------------------|
| Yth. | - Dr. Anas Arfandi, M.Pd. | (Ketua) |
| | - Dr. Riana T. Mangesa, MT. | (Sekretaris) |
| | - Dr. Darlan Sidik, M.Pd. | (Anggota) |
| | - Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.Pd., M.T. | (Anggota) |
| | - Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd. | (Anggota) |

di Makassar

Dengan hormat diundang Bapak/Ibu untuk menghadiri dan memberikan nilai ujian **Seminar Proposal Penelitian** untuk Tesis yang akan dipresentasikan oleh:

Nama Mahasiswa : *Rusmawati*
Nomor Pokok : *161052003049*
Program Studi : *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*
Komisi/Tim Pembimbing : - **Dr. Anas Arfandi, M.Pd.**
 - **Dr. Riana T. Mangesa, MT.**

dengan judul Penelitian :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar

Hari / Tanggal : *Senin, 02 April 2018*
Waktu : *10.00- Selesai*
Tempat : *Gedung AD 407 PPs UNM*

Demikian disampaikan atas kehadiran Bapak/Ibu, diucapkan terima kasih.

Makassar, 21 Maret 2018
Asisten Direktur I,

Dr. Sukaiman Samad, M.Si.
NIP. 196512311992031035

Tembusan:

1. Direktur PPs UNM (sebagai laporan)
2. Asisten Direktur II PPs UNM
3. Koordinator Kerjasama dan Publikasi PPs UNM
4. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan PPs UNM
5. Bendahara PPs UNM
6. Dharma Wanita Persatuan PPs UNM
7. Mahasiswa ybs.

Tetap Jaya dalam Tantangan





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunung Sari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

SURAT KETERANGAN PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

Berdasarkan *Seminar Proposal Penelitian* untuk penyusunan Tesis bagi :

Nama : **Rusmawati**
Nomor Pokok : **161052003049**
Program Studi : **Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol
Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan
Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar**

oleh tim penilai, harus dilakukan perbaikan-perbaikan dan telah disetujui oleh tim penilai.

| No | Nama Tim Penilai | Disetujui tanggal | Tanda Tangan |
|----|--|-------------------|--------------|
| 1. | Dr. Anas Arfandi, M.Pd. | 24-5-2018 | |
| 2. | Dr. Riana T. Mangesa, MT. | 25/5/2018 | |
| 3. | Dr. Darlan Sidik, M.Pd. | 24/05/18 | |
| 4. | Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.Pd., M.T. | 25/Mai/18 | |
| 5. | Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd. | 28/05/18 | |

Makassar,
28 Mei 2018
a.n. Direktur
Asisten Direktur I,

Dr. Sulaiman Samad, M.Si.
NIP. 196512311992031035



Tetap Jaya dalam Tantangan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: <http://pps.unm.ac.id>

Nomor : 7062/UN.36.8/TU/2018
Perihal : ***Permintaan Kesediaan Menjadi Validator***
Kepada :
Yth : **1. Prof. Dr. Muh. Yahya, M.Kes., M.Eng.**
2. Dr. Mustari Lamada, MT.

di
Makassar

Untuk memperlancar kegiatan Penelitian dalam rangka penyelesaian tesis, dengan hormat memohon kesediaan Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai Validator Instrumen yang dibuat oleh mahasiswa :

N a m a : *Rusmawati*
Nomor Pokok : 161052003049
Program Studi : PTK
Kekhususan : PTIK

Dengan rencana Judul tesis :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar

Dibimbing Oleh :

- 1. Dr. Anas Arfandi, M.Pd.**
- 2. Dr. Riana T. Mangesa, MT.**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makassar, 31 Mei 2018
KPS Pendidikan Teknologi dan Kejuruan


Dr. Abdul Muis M. M.Pd. M.T.
NIP. 19691018 199403 1 001

Tetap Jaya dalam Tantangan





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

Nomor : 7279/UN36.8/LT/2018
Lamp. : 1 (satu) Ekp. Proposal
Perihal : **Izin Penelitian**
Yth. : **Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar**
Di
Makassar

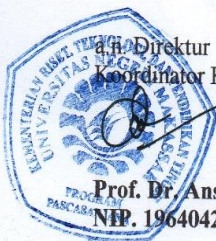
Makassar, 06 Juni 2018

Dengan hormat disampaikan bahwa, sehubungan dengan penyusunan Tesis sebagai syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Magister (S-2) bagi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : *Rusmawati*
Nomor Pokok : *161052003049*
Program Studi : *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*
Kekhususan : *PTIK*
Judul Penelitian : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar*

bermaksud untuk melaksanakan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya perkenan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan Terima kasih.



Prof. Dr. Anshari, M.Hum.
Koordinator Kerja Sama dan Publikasi,

Prof. Dr. Anshari, M.Hum.
NIP. 196404291989031033

Tembusan :

1. Rektor UNM (sebagai laporan)
2. Asdir I dan II PPs UNM
3. Koordinator Kerjasama dan Publikasi PPs UNM
4. Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
5. Mahasiswa yang bersangkutan



Tetap Jaya dalam Tantangan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865388 Makassar 90221 E-mail : lp3munismuh@plasa.com



Nomor : 1506/Izn-05/C.4-VIII/VII/39/2018
Lamp : 1 (satu) rangkap Proposal
Hal : Izin Penelitian

19 Syawal 1439 H
03 Juli 2018 M

Kepada Yth,

Saudara : **RUSMAWATI**

Nomor Pokok : **161052003049**

Fakultas/ Program Studi : **Program Pascasarjana / Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**
Di –

Tempat

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar, nomor : 7279/9/UN36.8/LT/2018 tanggal 06 Juni 2018, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di atas diberi izin untuk melakukan Observasi Lapangan / Penelitian / Pengambilan data dan diharuskan menyerahkan satu rangkap hasil penelitiannya yang berjudul;

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar.”

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 07 Juli s/d 07 September 2018

Sehubungan dengan hal tersebut, yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian/ Pengabdian Masyarakat sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716

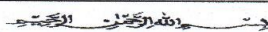
Tembusan yth;

1. Rektor Unismuh Makassar
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail : lp3munismuh@plasa.com



KETERANGAN TELAH MENELITI

1548/Izn-05/C.4-VIII/VII/39/2018



Yang Bertandatangan di bawah ini, Ketua Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Makassar, menerangkan Bahwa :

N a m a : Rusmawati
nomor Pokok : 161052003049
Fakultas / Prodi : Program Pascasarjana / Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Alamat : Jl. Skarda N no 88b
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi FKIP Unismuh Makassar

Dinyatakan telah melakukan penelitian dan pengambilan data pada 07 Juli hingga 07 September 2018

Demikian surat Keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sesuai ketentuan yang berlaku, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.



Makassar, 03 Dzulhijjah 1439 H.
14 Agustus 2018 M.

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716

Tembusan yth;

1. Rektor Unismuh Makassar
2. Arsip

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Kuliah Komputer Pembelajaran di Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar.

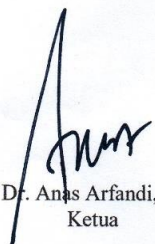
Nama Mahasiswa : Rusmawati


No. Pokok : 161052003049

Program Studi : Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Menyetujui

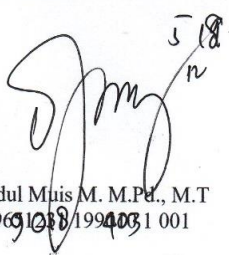
Komisi Penasihat,


Dr. Anas Arfandi, M. Pd.
Ketua


Dr. Ir. Iriana Tangking Mangesa, M.T.
Anggota

Mengetahui,

Ketua
Program Studi
PTK,


Dr. Abdul Muhsin M. M. Pd., M.T.
NIP. 196012311990031001

Direktur
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar,

Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M. Pd.
NIP. 196012311985031029



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

Nomor : 13815/UN36.8/KM/2018
Lamp. : 1 (satu) Naskah
Hal : *Undangan Seminar Hasil Penelitian*

Yth. : **- Dr. Anas Arfandi, M.Pd.** (Ketua)
 - Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T (Sekretaris)
 - Dr. DARLAN SIDIK, M. Pd. (Anggota)
 - Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.T. (Anggota)
 - Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd. (Anggota)
di Makassar

Dengan hormat, diundang Bapak/Ibu/Saudara untuk menghadiri dan memberikan nilai ujian Seminar Hasil Penelitian untuk Tesis yang akan dipresentasikan oleh:

Nama Mahasiswa : RUSMAWATI
Nomor Pokok : 161052003049
Program Studi : Pendidikan Teknologi Kejuruan - (S2)
Kekhususan : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Tim Pembimbing : **- Dr. Anas Arfandi, M.Pd.**
 - Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T

dengan judul Penelitian:

"Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe pada mata kuliah Produksi Media Video Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar"

Hari/Tanggal : Senin, 17 Desember 2018
Pukul : 10.00 - 11.30 WITA
Tempat : Ruang AD 407 PPs UNM

Demikian disampaikan, atas kehadiran Bapak/Ibu, diucapkan terima kasih.

Makassar, 03 Desember 2018

a.n. Direktur
Asisten Direktur I

Dr. Sulaiman Samad, M.Si.
NIP. 196512311992031035

Tembusan:

1. Direktur PPs UNM (sebagai laporan)
2. Asisten Direktur II PPs UNM
3. Koordinator Kerjasama dan Publikasi PPs UNM
4. Ketua Prodi PENDIDIKAN TEKNOLOGI KEJURUAN - (S2) PPs UNM
5. Bendahara PPs UNM

Tetap Jaya dalam Tantangan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411)855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

Nomor : 14471/UN36.8/KM/2018
Lamp. : 1 (satu) Naskah
Perihal : *Undangan Ujian Tesis*

Yth. : - **Dr. Anas Arfandi, M.Pd.** (Ketua)
- **Dr. Riana T. Mangesa, MT.** (Sekretaris)
- **Dr. Darlan Sidik, M.Pd.** (Anggota)
- **Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.Pd., M.T.** (Anggota)
- **Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd.** (Anggota)
di Makassar

Dengan hormat, diundang Bapak/Ibu untuk hadir dan bertindak sebagai penguji dalam sidang Ujian Tesis bagi mahasiswa:

Nama Mahasiswa : *Rusmawati*
Nomor Pokok : *161052003049*
Program Studi : *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*
Komisi/Tim Pembimbing : - **Dr. Anas Arfandi, M.Pd.**
- **Dr. Riana T. Mangesa, MT.**

dengan judul Tesis :

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar"

Hari / Tanggal : Selasa, 22 Januari 2019
Waktu : 10.00 – 11.30
Tempat : Gedung AD 407 PPs UNM

Demikian disampaikan atas kehadiran Bapak/Ibu, diucapkan terima kasih.

Makassar, 21 Desember 2018

Dr. Direktur
Asisten Direktur I,



Dr. Sulaiman Samad, M.Si.
NIP. 196512311992031035

Tembusan:

1. Direktur PPs UNM (sebagai laporan)
2. Asisten Direktur II PPs UNM
3. Koordinator Kerjasama dan Publikasi PPs UNM
4. Ketua Prodi Pendidikan Kimia PPs UNM
5. Bendahara PPs UNM
6. Dharma Wanita Persatuan PPs UNM
7. Mahasiswa ybs. Tetap Jaya dalam Tantangan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA



LEMBAR PENDAFTARAN
UJIAN TESIS

N A M A : Rusmawati
NOMOR POKOK : 161052003049
PROGRAM STUDI : Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

I. BUKTI YANG DILAMPIRKAN (DI CEK / PARAF OLEH PETUGAS LOKET)

1. TERDAFTAR/TERLAMPIR KETERANGAN LUNAS (SPP/BPPS) *) : (BPP PPs UNM)

| SEMESTER | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | X | XI | XII | XIII | XIV |
|------------------|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|---|----|-----|------|-----|
| ybs. Semester | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | | | | | | | | | |

2. KETERANGAN (KARTU) TELAH MENGIKUTI SEMINAR 16 KALI (.....) : (Asdir I)
3. PERHATIAN LAPORAN /NASKAH TESIS (.....) : (Asdir I)
4. PERHATIAN RINGKASAN TESIS (ABSTRAK) (.....) : (Asdir I)
5. KETERANGAN BEBAS PUSTAKA PPs UNM :
6. KETERANGAN BEBAS PUSTAKA UNM :
7. SERTIFIKAT MATRIKULASI UMUM & KHUSUS :
8. SERTIFIKAT KURSUS (TOEFL, SPSS, E-LEARNING, MACROMEDIA FLASH) :

CATATAN KELENGKAPAN : - FOTO COPY IJAZAH TERAKHIR (1 LEMBAR)
- PAS FOTO 3 x 4 (WARNA) (2 LEMBAR)
- PAS FOTO (ATRIBUT TOGA) 2x3; 3x4; 4x6 (@ 2 LEMBAR)
- TRANSKRIP NILAI SEMESTER (1 LEMBAR)
- BIODATA MAHASISWA (1 LEMBAR)

II. TIM PENGUJI :

Ketua : Dr. Anas Arfandi, M.Pd.
Sekretaris : Dr. Riana T. Mangesa, MT.
Anggota : Dr. Darlan Sidik, M.Pd.
Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.Pd., M.T.
Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd.

JUDUL:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer
Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar**

INDEKS PRESTASI SEMESTER AKHIR (I, II, III)

IPK/ PREDIKAT : (M, SM, DP)

*) Komisi Penasihat



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411)855288,
Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://pps.unm.ac.id

Nomor : /UN36.8/PP/2018
Perihal : *Kesediaan selaku Tim Penilai Ujian Tesis Program Magister*

Kepada
Yth. *Tim Penilai Ujian Tesis
Program Magister PPs UNM
Makassar*

Berdasarkan permohonan saudara :

NAMA : Rusmawati
NOMOR POKOK : 161052003049
PROGRAM STUDI : Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol
Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Jurusan
Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar

Untuk ujian tesis, dimohon kesediaan Saudara menyatakan waktu yang dialokasikan untuk ujian tersebut. Terima kasih.

| No. | Tim Penguji | Kesiapan Waktu Hari/Tanggal | Tanda Tangan |
|-----|---|--------------------------------|--------------|
| 1. | Dr. Anas Arfandi, M.Pd. (Ketua) | | 1. |
| 2. | Dr. Riana T. Mangesa, MT. (Sekretaris) | | 2. |
| 3. | Dr. Darlan Sidik, M.Pd. (Anggota) | | 3. |
| 4. | Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.Pd., M.T. (Anggota) | | 4. |
| 5. | Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd. (Anggota) | | 5. |

Makassar,

a.n. Direktur

Asisten Direktur I

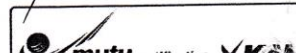
2018



Dr. Sulaiman Samad, M.Si

NIP. 196512311992031035

Tetap Jaya dalam Tantangan





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222,
 Telp. (0411) 830366, Telp./Fax. (0411) 855288,
 Email: pasca@unm.ac.id, Laman: http://www.pps.unm.ac.id

SURAT KETERANGAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Berdasarkan *Ujian Tesis* untuk penyusunan Tesis bagi:

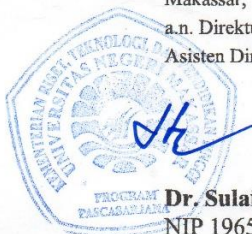
Nama Mahasiswa : **RUSMAWATI**
 Nomor Pokok : **161052003049**
 Program Studi : **Pendidikan Teknologi Kejuruan - (S2)**
 Kekhususan : **Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**
 Judul Tesis : ***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscibe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran FKIP Unismuh Makassar***

oleh tim penilai, harus dilakukan perbaikan-perbaikan dan telah disetujui oleh tim penilai.

| No. | Nama Tim Penilai | Disetujui tanggal | Tanda Tangan |
|-----|-------------------------------------|-------------------|--------------|
| 1. | Dr. Anas Arfandi, M.Pd. | | |
| 2. | Dr. Ir. Riana Tangking Mangesa, M.T | | |
| 3. | Dr. DARLAN SIDIK, M. Pd. | | |
| 4. | Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.T. | | |
| 5. | Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd. | | |

Makassar,
 a.n. Direktur
 Asisten Direktur I,

2019



Dr. Sulaiman Samad, M.Si.
 NIP 196512311992031035

Printed on : 24/01/2019 11:13:28





**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
PROGRAM PASCASARJANA**

Kampus UNM Gunungsari Baru, Jalan Bonto Langkasa, Makassar - 90222
Telp. (0411) 855288 - 830366 Facsimile (0411) 855288

**KARTU KONSULTASI
PENELITIAN UNTUK PENYUSUNAN TESIS MAGISTER**

Nama Mahasiswa : RUSMAWATI
Nomor Pokok : 161052003049
Program Studi : PTK
Kekhususan : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Rencana Judul Tesis : Pengembangan Media pembelajaran sparkol videascrube pada Mata Kuliah komputer pembelajaran FKIP Unismuh Makassar.
Ketua Komisi Penasihat : Dr. Agus Arfandi, M. Pd
Anggota Komisi Penasihat : Dr. Ir. Iriana Tangkeng, M.T.

| No. | Tanggal Konsultasi | M a t e r i | Catatan Penasihat | Tandatangan Penasihat |
|-----|--------------------|------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1. | 5-3-2018 | Bab I | Kelengkapan media yg ditawarkan. | |
| 2. | | Bab II | deskripsi KD dan rumus MK | |
| 3. | 6-3-2018 | Rumusan Masalah | Perkuat latar belakang masalah | |
| 4. | | Metode Penelitian | Analisis data di revisi | |
| 5. | 6-3-2018 | Tambahkan latar belakang | Kurang tajam | |
| 6. | | - Tujuan Penelitian | Idhe dan dr Rumus | |
| 7. | | - Analisis Data | Metode kurang jrs | |
| 8. | 13-3-2018 | Karakteristik Pend. kejuruan | Revisi judul dan subyek coba | |
| 9. | 15-3-2018 | Bab 3 | Rumus uji validasi | |
| 10. | 15-3-2018 | TUPan penelitian | OK - siap diprint | |
| 11. | | | | |

| No. | Tanggal Konsultasi | Materi | Catatan Penasihat | Tandatangan Penasihat |
|-----|--------------------|---|-------------------|-----------------------|
| 12. | | Analisa teknik parallel | Perhatikan data | |
| 13. | 22/10-2018 | di perbaiki | terus | |
| 14. | 22/11-2018 | Perbaiki data terus, tambahkan pembahasan | Pembahasan | |
| 15. | 3/12-2018 | Acc | Buat power point | |
| 16. | | | | |
| 17. | | | | |
| 18. | | | | |
| 19. | | | | |
| 20. | | | | |
| 21. | | | | |
| 22. | | | | |
| 23. | | | | |
| 24. | | | | |
| 25. | | | | |
| 26. | | | | |
| 27. | | | | |
| 28. | | | | |
| 29. | | | | |
| 30. | | | | |

KARTU SEMINAR PPs 691



PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

1. Mata Kuliah dengan kode PPs 691 adalah mata kuliah seminar bagi Program Magister (S2) dan Doktor (S3) yang diadakan sepanjang tahun. Seminar dilaksanakan pada Program Studi S2, yaitu : (1) Pendidikan Bahasa (2) Pendidikan IPS (3) PKLH (4) Pend. Jasmani & OR. (5) Administrasi Pendidikan (6) Pend. Matematika (7) Pend. Fisika (8) Pend. Biologi (9) Pend. Kimia (10) Penelitian dan Evaluasi Pend. (11) Pend. Bimbingan dan Konseling (12) Pend. Seni Rupa, dan tujuh Program Studi S3, Yaitu (1) Administrasi Publik (2) Ilmu Pendidikan (3) Sosiologi (4) Bahasa Indonesia (5) Bahasa Inggris (6) PKLH (7) Ekonomi
2. Setiap menghadiri Seminar, kartu seminar ini diisi, dan diserahkan kepada Panitia Seminar untuk di Paraf sebagai tanda bukti kehadiran.
3. Sebelum Mahasiswa PPs Universitas Negeri Makassar melaksanakan seminar, wajib menunjukkan kartu seminar dengan bukti kehadiran minimal 16 kali. (10 kali pada Program Studi yang dijalannya, dan 6 kali pada Program Studi lain.)
4. Tata tertib yang terperinci akan diatur kemudian.

Nama : RUSMAWATI

Nomor Pokok : 161052003049

Program Studi /
Kekhususan : PTK / PTIK

PROGRAM STUDI YBS MIN 10 X
DAFTAR BUKTI HADIR SEMINAR PP's 691

| No. Urut | PEMRASARAN | | | | PARAF PANITIA |
|-------------|-----------------------|----------------|---------------------|------------|------------------|
| | N A M A | NOMOR POKOK | KELOMPOK SEMINAR | TGL | |
| 1. | ARHAM B | 15B20002 | PROPOSAL | 10/03/2017 | [Signature] |
| 2. | Yudi Yudayani | 15B20066 | PROPOSAL | 17/03/2017 | |
| 3. | MUHAMMAD YUSUF | 15B20055 | PROPOSAL | 17/03/2017 | [Signature] |
| 4. | SYAKIFAH SURYALVA | 15B20070 | PROPOSAL | 21/03/2017 | |
| 5. | SARTIKA | 15B20031 | PROPOSAL | 22/03/2017 | [Signature] |
| 6. | BUTSIARAH | 15B20020 | PROPOSAL | 22/03/2017 | |
| 7. | Mismawaty Usman | | PROMOSI | 23/03/2017 | [Signature] |
| 8. | MUHAMMAD SAFAR ASDAR | 15B20059 | PROPOSAL | 23/03/2017 | |
| 9. | Risal Mantapani Arpin | 15B20061 | PROPOSAL | 23/03/2017 | [Signature] |
| 10. | Rahmet Hidayat | | PROPOSAL | 28/01/2018 | |
| 11. | ARMAN AMRULLAH | 15B20035 | PROPOSAL | 24/3/2018 | [Signature] |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |

PROGRAM STUDI LAIN MIN 6 X
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

| No. Urut | PEMRASARAN | | | | PARAF PANITIA |
|-------------|----------------------|----------------|---------------------|----------|------------------|
| | N A M A | NOMOR POKOK | KELOMPOK SEMINAR | TGL | |
| 1. | Mismawaty Usman | | PROMOSI DOKTER | 23/03/17 | [Signature] |
| 2. | Gitla Masjitah | 19B02002 | SEMINAR HASIL | 23/03/17 | |
| 3. | Hesninda Dewrin | | PROPOSAL | 6/01/18 | [Signature] |
| 4. | Idrus | | PROPOSAL | 16/01/18 | |
| 5. | YUSPHADI, S.H.-M.-SI | | PROMOSI | 22/01/18 | [Signature] |
| 6. | IRVAN MUSTAFA | 1610500188 | PROPOSAL | 28/2/18 | |
| 7. | | | | | |
| 8. | | | | | |
| 9. | | | | | |
| 10. | | | | | |
| 11. | | | | | |
| 12. | | | | | |
| 13. | | | | | |
| 14. | | | | | |
| 15. | | | | | |



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

SERTIFIKAT

Nomor: 6870/UN.386/PP/2016

Diberikan kepada:

Rusmawati

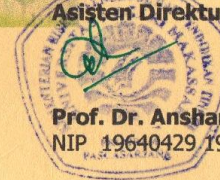
Program Studi S-2 Pendidikan Teknologi Kejuruan
Telah Lulus Matrikulasi Bidang Studi
pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli s.d 27 Agustus 2016
Dengan Matakuliah

1. Landasan Pendidikan Kejuruan
2. Bahasa Inggris Teknik
3. Aplikasi Komputer

Diberikan di Makassar
pada tanggal: 4 Januari 2017

Asisten Direktur I,

Prof. Dr. Anshari, M.Hum.
NIP. 19640429 198903 1 003





**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

SERTIFIKAT

Nomor: 6869/ UN.386/TU/2016

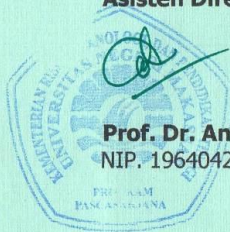
Diberikan kepada:

Rusmawati

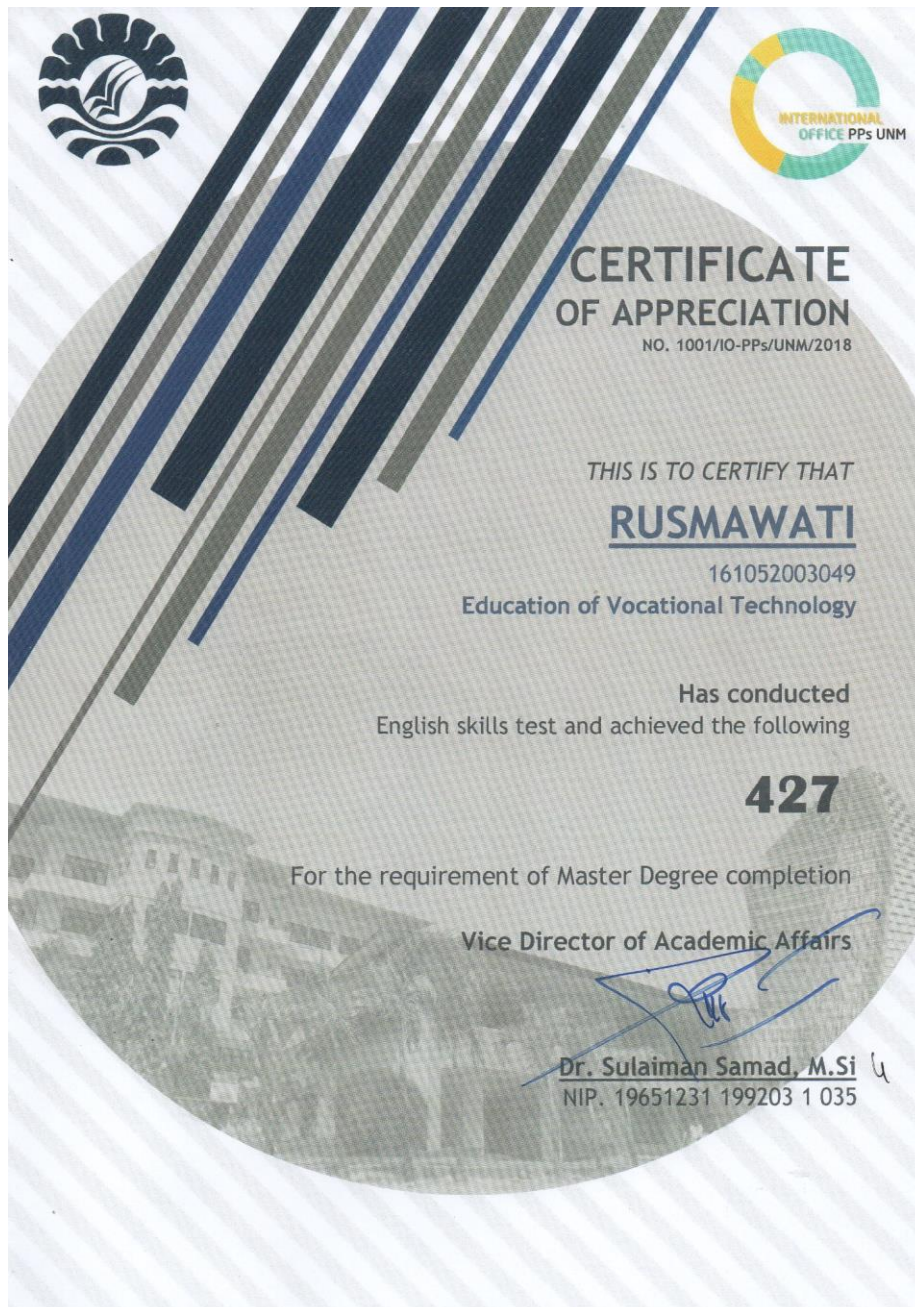
Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan, Telah mengikuti Program Matrikulasi Umum
Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
pada tanggal 16 Juli 2016

Diberikan di Makassar
pada tanggal: 21 Maret 2017

Asisten Direktur I,



Prof. Dr. Anshari, M.Hum
NIP. 19640429 198903 1 003





Diberikan Kepada

RUSMAWATI
161052003049

Sebagai peserta Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Program Penelusuran Referensi dengan Menggunakan Zotero dari Program **Pendidikan Teknologi Kejuruan** dilaksanakan oleh International Office (IO) Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, selama 12 jam pertemuan dengan hasil **"SANGAT BAIK"**



Makassar, 4 Agustus 2018
Asisten Direktur I,

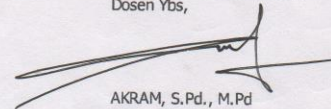
Dr. Sulaiman Samad, M.Si
Nip. 19651231 199203 1 035

Lampiran 6 Absen Mahasiswa

[illegible]

| NO | Mahasiswa | | | Pertemuan 1 S/D 16 | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------------|------------------------------|-------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| | Stambuk | Nama Mahasiswa | TGL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| | | | Paraf | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 27. | 105311102317 | ANDI FAIZ MUHAMMAD AL HUSAIN | | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | | |
| 28. | 105311102417 | SAHABUDDIN | | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | | |
| 29. | 105311102517 | HAERUL | | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | | |
| 30. | 105311102717 | MUH. AQIL PRATAMA | | S | X | S | X | S | S | X | X | X | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| 31. | 105311102817 | ABD. KARIM MAHMUT | | A | A | A | X | A | A | A | A | A | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| 32. | 105311102917 | UMI SARTIKA LOUW | | A | A | A | A | A | A | A | A | A | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| 33. | 105311103017 | WAHYUDIN | | A | A | A | A | A | A | A | A | A | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| 34. | 105311103117 | NURWINDA SARI | | A | A | A | S | A | A | A | A | A | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| 35. | 105311103317 | ZULFAHMI BARSAN | | A | X | X | X | A | A | X | X | A | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |

Makassar,
Dosen Ybs,


AKRAM, S.Pd., M.Pd

RIWAYAT HIDUP



Rusmawati, lahir pada tanggal 25 Agustus 1991 di Bone Provinsi Sulawesi Selatan. Anak ketiga dari lima bersaudara, buah cinta pasangan Almarhum Abdul Rajab dan Jahriah.

Memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 175 Bontomasunggu, dan tamat pada tahun 2003. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Pangkajene dan Kepulauan dan tamat pada tahun 2006. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (MAN) Pangkep dan tamat pada tahun 2009. Kemudian penulis terdaftar di Universitas Muhammadiyah Makassar melalui jalur Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB), diterima pada Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (SI), Jurusan Teknologi Pendidikan dan tamat pada tahun 2015. Tahun 2016 penulis memutuskan untuk melanjutkan studi di Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dan diterima pada program studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (S2).